PC WORLD VIETNAM

THÁNG 06.2006 | SỐ 31

WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MI... SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

FFWC 06

SÔI ĐỘNG CÚP THẾ GIỚI

Giá: 7000 đồng

Tặng thẻ test close beta "Hiệp Khách Giang Hồ" với EXPx2 (T.41)

Phiên bản tiếp theo của trò chơi trực tuyến hàng đầu tại Việt Nam

Võ Lâm Truyền Kỳ

Sơn Hà Xã Tắc

www.volam.com.vn

CHÍNH THỨC PHÁT HÀNH

07/06/2006

VinaGame KINGSOFT VDC

Bản quyền trò chơi thuộc công ty KINGSOFT, công ty VinaGame và VDC phát hành tại Việt Nam

THÁNG 6.2006 - SỐ 31

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: Trịnh Bảo, Nguyễn Hồng Ân, Trần Huy Nam, Hoàng Anh Tuấn, Nguyễn Đức Quang, Nguyễn Thụy Đan Quyên, Nguyễn Thanh Long, Nguyễn Vũ Xuân Tùng

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdnd@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

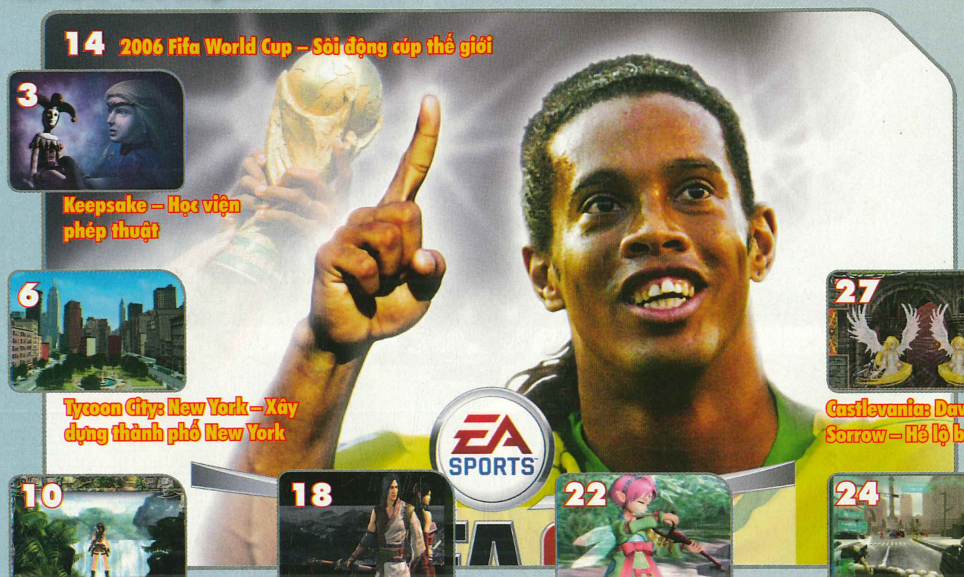
VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng đại diện VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM — Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU



14 2006 Fifa World Cup – Sôi động cúp thế giới

3 Keepsake – Học viện phép thuật

6 Tycoon City: New York – Xây dựng thành phố New York

27 Castlevania: Dawn of Sorrow – Hé lộ bất hạnh

10 Tomb Raider: Legend – Huyền thoại Lara Croft

18 Võ Lâm Truyền Kỳ – Sơn hà xã tắc

22 Grandia III – Hành trình cứu thế

24 Ghost Recon: Advanced Warfighter – Một lệnh hồng tâm

ĐIỂM GAME

28 Jacked – Yêng hùng xa lộ

29 Ford Street Racing – Đua xe cùng Ford

30 Chrome Specforce – Đặc nhiệm hành tinh

31 Scratches – Bí ẩn ngôi nhà hoang

32 Khan2 – Thành Cát Tư Hãn

33 Full Auto – Đường đua rực lửa

34 Sega Ages 2500 Series Vol.26 Dynamite Deka – Mục tiêu khó diệt

35 Resident Evil 4 – Ngôi làng kinh dị

CŨ MÀ HAY

47 Chaos Legion – Quân đoàn hỗn hợp

TRỢ GIÚP

50 Hỏi - đáp

PHẦN CỨNG

51 Bàn phím Logitech G15 – "Chiến binh"... hiền lành

52 LCD – Nhìn xa trông rõ

SẮP PHÁT HÀNH

36 Dogtag – Cạm bẫy

37 Phantasy Star Universe – Sứ mệnh liên hành tinh

38 Seven Kingdoms: Conquest – Cuộc chiến bảy vương quốc

40 Hiệp Khách Giang Hồ Online

42 Audition: Online Dance Battle – Sàn nhảy trực tuyến

43 Lịch phát hành game 6/2006

44 Splinter Cell: Double Agent – Điệp viên hai mang

46 Pirates of The Caribbean: The Legend of Jack Sparrow – Huyền thoại Jack Sparrow

SỰ KIỆN

53 VietGames 2006: lễ hội lớn của Game Việt Nam

SÂN GAME

56 StarCraft hay game trực tuyến

Học Viện Phép Thuật

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

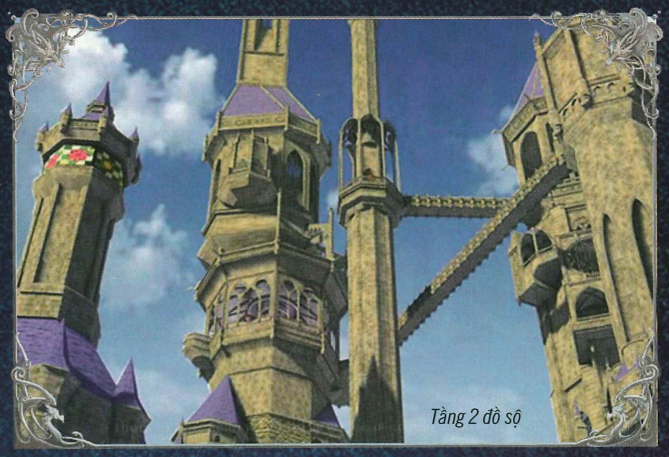
Keepsake
trông như một quả táo có vẻ ngoài "ngon mắt" nhưng bên trong chưa thực sự chín muồi.

Keepsake

Ký ức là một phần rất quan trọng đối với mỗi con người. Ký ức lưu giữ ngọt ngào, buồn bã của tuổi thơ lẫn những thăng trầm trong cuộc sống, đôi khi dừng lại trước nhịp sống vội vã đời thường, những hình ảnh ký ức lại len lỏi ẩn hiện trong mỗi con người. Với Lydia trong Keepsake cũng thế. Cô đi tìm lại người bạn thuở ấu thơ của mình, bởi những hình ảnh của ngày xưa cứ luôn bùng cháy thôi thúc.

Tuy nhiên, khi đặt chân đến học viện Dragonvale, Lydia đã không gặp được bạn Celeste và kỳ lạ hơn là cô chợt nhận ra những người trong học viện hầu như... biến mất vào cõi không trung! Vậy là Lydia bắt đầu khám phá những bí ẩn ma thuật trong học viện, với hy vọng tìm được một chút manh mối về người bạn thân Celeste yêu dấu.

Và câu chuyện của Keepsake được bắt đầu như thế...



Tầng 2 đồ sộ

Câu đố đa dạng

Phải công nhận rằng Keepsake có một hệ thống các câu đố rất tuyệt vời. Số lượng câu đố dày đặc, hình thức đa dạng còn độ khó thì khỏi chê! Bạn sẽ có dịp thử tài với những câu đố vận hành các loại máy móc như xoay các bánh răng sao cho đúng khớp, điều khiển trục quay... Ngoài ra còn có muôn vàn những câu đố liên quan đến logic như chơi cờ, mở các cánh cửa ma thuật... Mà những câu đố dạng này đều rất mới mẻ, hầu như là lần đầu tiên bạn gặp. Có những vấn đề chỉ cần 5 phút là bạn có thể tìm ra cách giải quyết, nhưng càng về sau độ khó càng tăng, thì việc ngồi "mày mò" nửa giờ đồng hồ mà vẫn không hiểu nên làm gì là chuyện "thường tình".

Nhưng đừng vì thế mà lo lắng, bởi trong game có một hệ thống trợ giúp và hướng dẫn bạn vượt qua khó khăn này, thông qua biểu tượng dấu chấm hỏi nằm trên thanh đồ dùng. Mỗi câu đố sẽ có ba lần gợi ý từ sơ sơ đến kỹ lưỡng! Nếu sau ba gợi ý mà vẫn chưa thể giải đố được, thì bạn có thể chọn cách... nhờ máy giải dùm. Bên cạnh đó, biểu tượng trên còn có một công dụng khác rất thú vị: cho biết cần đi đâu. Điều này giúp bạn không bị mất phương hướng quá lâu.

Đến đây, có thể bạn sẽ buột miệng rằng: vậy thì quá dễ rồi, vừa được chỉ nơi cần đến, vừa được gợi ý giải đố thì còn gì là khó khăn! Nếu được nghe câu nói ấy, thì người viết sẽ chỉ trả lời: mời bạn vào game để biết mùi vị dễ dàng như thế nào nhé!

Quả là như vậy. Bạn có thể biết mình nên đến đâu và nên giải đố như thế nào, nhưng vấn đề ở đây là làm sao bạn tìm được đường đi để đến nơi đó. Với kiến trúc đồ sộ, nguy nga của học viện (trông như một tòa lâu đài) thì đây mới là thử thách chính mà game mang đến cho bạn.

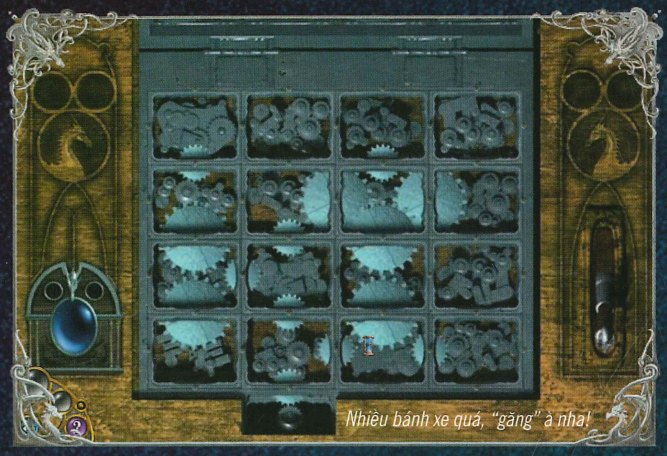
Học viện được chia thành hai phần chính: phần một nằm trên mặt đất và phần còn lại nằm lơ lửng trên không trung. Bạn sẽ trải qua 2/3 thời gian chơi để tìm kiếm trên mặt đất. Sau khi vượt qua được ba lần kiểm tra khó khăn, bạn mới đặt được chân lên phần hai. Tuy nhiên, dù là đi dạo hoàng trên mặt đất hay đang "chạy xuyên, chạy dọc" phía trên cao kia, thì bạn vẫn tiêu tốn cả khối thời gian để chạy lòng vòng tìm kiếm vị trí căn phòng, giống như trong phần gợi ý đã chỉ cho bạn. Nhiều lối đi, nhiều phòng ốc chồng lên nhau và góc đặt camera tệ, có thể đã che khuất lối đi. Đó là tóm tắt chính cho công việc tìm đường đầy "điên đầu" này!

Cùng đồng hành với Lydia còn có một học viên của trường, nhưng gọi anh ta là một con vật cưng thì có lẽ đúng hơn, bởi chỉ toàn thấy anh ta trong hình dạng chó, mèo rồi cả... một con rồng nhỏ. Vai trò của người bạn này khá mờ nhạt, chỉ lẽo đẽo

Khung cảnh nên thơ...

KEEPSAKE

PHÁT HÀNH	The Advaneture Company
PHÁT TRIỂN	Wicked Studios
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	31/03/2006
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1 GHz hoặc tương đương, 256 MB RAM, VGA 32 MB trở lên, HDD 1500 MB, Windows 2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 1,5 GHz hoặc Duron 1.6 GHz trở lên, 512 MB RAM, VGA 128 MB trở lên, HDD 1500 MB, Windows 2000/XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Sempron 3300+, 512MB RAM, VGA Geforce 6200 128 MB, MB MSI K8N Neo3


Nhiều bánh xe quá, "găng" à nha!

theo sau và đôi khi cung cấp một số thông tin mà thôi!

Keepsake là game phiêu lưu thuần giải đố không có lắp ráp kết hợp đồ vật; một điều khá lạ nhỉ? Trong game chỉ cho bạn một ô lưu duy nhất, do đó bạn phải cẩn thận trước khi lưu chồng lên nhau. Ngoài ra, game còn tự lưu lại một số điểm khi bạn hoàn tất công việc trong một căn phòng nào đó. Tuy nhiên, việc làm này không giúp ích được gì nhiều, vì vốn dĩ bạn... cũng không thể nhớ hết mình đã làm gì, trong căn phòng nào, để mà chọn cho đúng điểm lưu.

Đồ họa tuyệt vời

Đồ họa của Keepsake rất đẹp, người chơi cảm nhận được vẻ nguy nga tráng lệ và một chút huyền bí ma thuật của học viện ngay từ cái nhìn đầu tiên. Phải nói rằng học viện Dragonvale là một công trình kiến trúc tuyệt đẹp. Bạn có thể cảm nhận được sự khác nhau của hai tầng một cách rõ rệt. Tầng một thì nguy nga lộng lẫy bởi cách bài trí, còn tầng hai thì huyền bí ma thuật bởi lối kiến trúc kỳ lạ và những cánh cửa di chuyển tức thời từ nơi này sang nơi khác. Hơn thế nữa, bạn còn có cơ hội chiêm ngưỡng những màn biểu diễn thật đẹp như việc thể hiện sự phát triển của một hạt giống thần kỳ, hay cảnh các dây leo tự đan xen vào nhau thành một cây cầu xinh đẹp. Ấn tượng và thần kỳ làm sao! Tuy nhiên, phần âm thanh lại chưa tương xứng với đồ họa, do phần nhạc nền hơi im ắng nên tạo cảm giác quá vắng lặng khi chơi.

Lời kết

Điểm mạnh của Keepsake thì đã quá rõ ràng: câu đố hay và đồ họa thật tuyệt! Nhưng không vì thế mà game này được đánh giá cao, bởi các tình tiết của câu chuyện còn rời rạc chưa thật sự hấp dẫn, tạo cho người chơi một cảm giác đơn điệu dễ nhàm chán! Thêm nữa, góc nhìn camera chưa thật sự tốt, đôi khi làm bạn cứ chạy qua chạy lại một chỗ mà vẫn không thể nhìn thấy cái ngõ khuất bên trong và khuyết điểm này cứ lặp lại ở nhiều chỗ trong học viện. Thật đáng tiếc, Keepsake trông như một quả táo có vẻ ngoài "ngon mắt" nhưng bên trong chưa thực sự chín muồi.

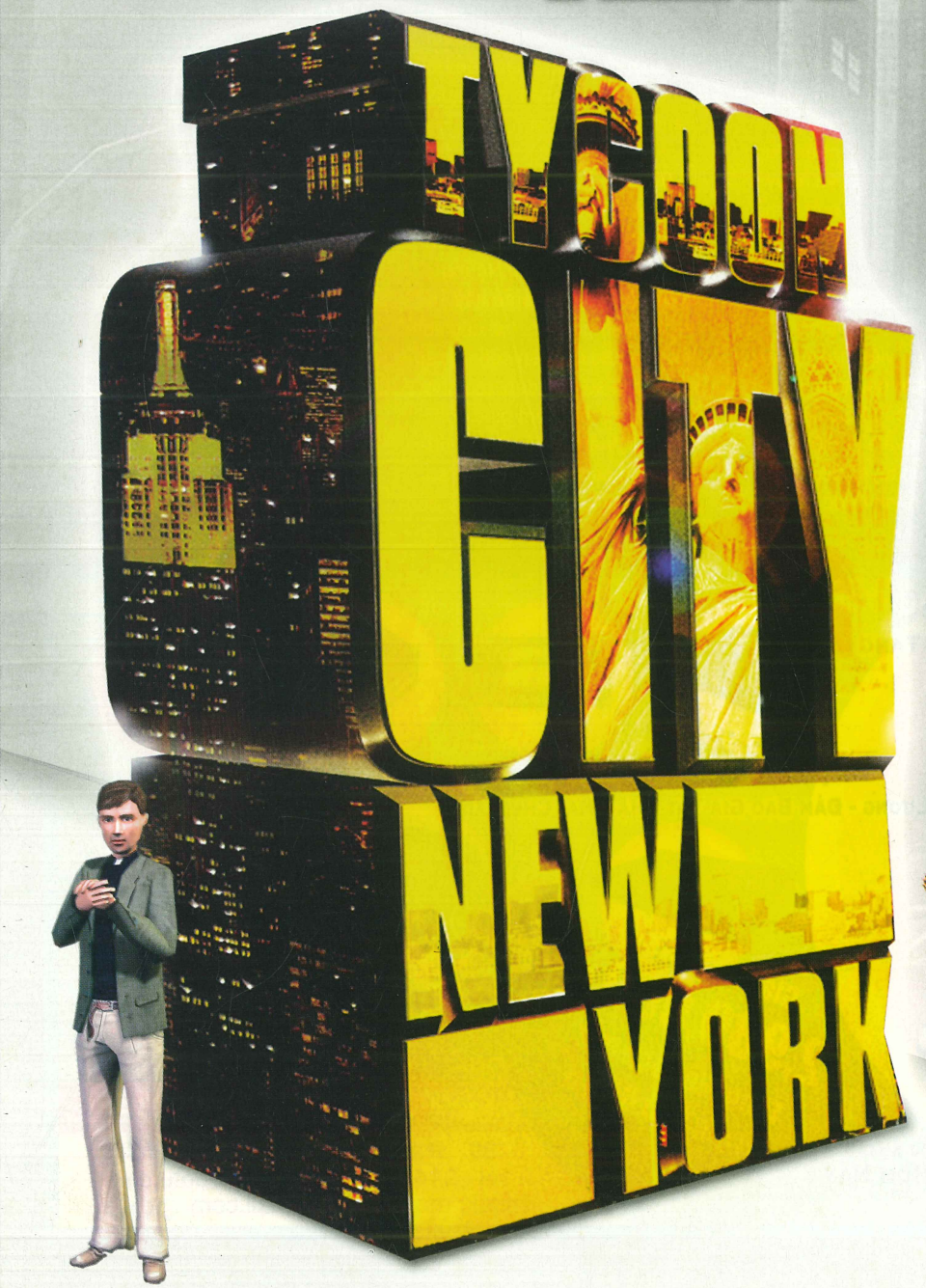
ĐAN QUYÊN
dan.quyen@but-tre.com

Ưu
- Đồ họa đẹp
- Câu đố đa dạng

Khuyết
- Cốt truyện chưa hay

... game được phủ bên ngoài một tấm áo đồ họa quá đẹp, trong khi "hạt nhân" chính là lối chơi lại thiếu những đột phá sáng tạo...

XÂY DỰNG THÀNH PHỐ NEW YORK



Bạn có biết thành phố nào lớn nhất nước Mỹ không? Một thành phố nổi tiếng với những tòa cao ốc chọc trời, những cây cầu khổng lồ nối liền nhiều tiểu bang với nhau và có bức tượng nữ thần Tự Do, vươn cao kiêu hãnh hướng ra biển xa. Chắc bạn cũng đoán ra tôi đang nhắc đến thành phố New York! Một nơi còn được người Mỹ gọi với cái tên âu yếm - Big Apple. Đằng sau vẻ lộng lẫy của một thiên đường, New York còn là một thành phố năng động, luôn rực rỡ ánh đèn và có một nền kinh tế mạnh mẽ nổi tiếng trên thế giới. Do đó, cũng không có gì ngạc nhiên, nếu nó trở thành chủ đề cho một trò chơi xây dựng nào đó. Tycoon New York City mô phỏng xây dụng thành phố New York, là "đứa con tinh thần" tiếp theo của Atarikhi Roller Coaster Tycoon đã có tuổi...

Đặt viên gạch nhỏ xây nghiệp lớn...

Vẫn theo mô típ cũ quen thuộc: bạn vào vai nhân vật... cỡ

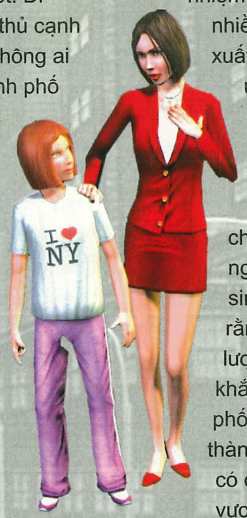
Trời đêm New York tuyệt đẹp với ánh sao hòa cùng ánh đèn...

Làm một chuyến ngao du với xe buýt 2 tầng nào!

TYCOON CITY: NEW YORK

PHÁT HÀNH	Atari
PHÁT TRIỂN	Deep Red
THỂ LOẠI	Chiến thuật/ Xây dựng
NGÀY PHÁT HÀNH	01/02/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 800 MHz hoặc tương đương, 256 MB RAM, VGA 64 MB Geforce 2 trở lên, HDD 3,5 GB, Windows 98 SE/ME/2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2 GHz hoặc Athlon64 2800+ trở lên, 1 GB RAM, VGA 128 MB Geforce 6600 trở lên, HDD 3,5 GB, Windows 98 SE/ME/2000/XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	P4 3 GHz, 1 GB RAM, VGA 128 MB Geforce 6600+, MB Gigabyte 915G Duo

to, dựa vào ngân quỹ có sẵn để phát triển thành phố New York thành một thiên đường, với đầy đủ tiện nghi thỏa mãn nhu cầu của người dân. Mục tiêu của trò chơi là bạn phải làm cho thành phố của mình thật quyến rũ để lôi kéo người dân từ các nơi khác đổ về sinh sống, chi tiêu và làm đầy ngân khố của thành phố càng nhiều càng tốt. Dĩ nhiên, không thiếu đối thủ cạnh tranh và trong TCNY, không ai khác hơn là những thành phố lân cận. Họ cũng ra sức "đánh bóng" tên tuổi của mình, khiến cho việc tranh giành từng cư dân càng thêm quyết liệt. Và đây là điều rất lý thú cho những ai gắn bó với thể loại game xây dựng.



TCNY có hai chế độ chơi là "Build New York" và "Sandbox" gọi nôm na là hai hình thức chơi theo màn và chơi tự do. Cả hai đều có điểm chung: bắt đầu từ một thành phố New York còn "hoang sơ", với rất nhiều đường sá và các khoảng đất trống đã được quy hoạch sẵn; nhiệm vụ của bạn là lấp đầy những khoảng trống đó bằng đủ loại công trình lớn bé và sắp xếp sao cho hợp lý nhất, để thu hút thật nhiều cư dân từ các nơi khác đổ về.

Khi chơi theo màn, người chơi sẽ bị giới hạn số lượng công trình được phép xây dựng. Muốn phát triển thêm, bạn phải hoàn thành các nhiệm vụ đặt ra của trò chơi, để mở thêm nhiều công trình mới và các món "phụ tùng" để trang trí cho nhà cửa thêm phần xinh đẹp. Nhìn chung, các nhiệm vụ được bố trí khá hợp lý dựa theo quy trình phát triển của thành phố, chứ không như nhiều trò cùng loại thường "gom" hết các nhiệm vụ cần làm vào đầu mỗi màn chơi. Đối với TCNY, trước khi đưa ra một nhiệm vụ, có một hoặc nhiều nhân vật NPC xuất hiện và nêu lên ước muốn (hoặc đề xuất) của họ; bạn dựa theo đó để thỏa mãn các nhu cầu của dân chúng. Ví dụ, bạn nghe "lỏm" được hai sinh viên khác nhau rằng: "sắp có một lượng lớn sinh viên từ khắp nơi đổ về thành phố", trong khi hiện tại thành phố New York có quá ít những khu vực phục vụ tốt nhu cầu học tập và sinh hoạt; vì thế bạn phải nhanh chóng xây dựng hàng loạt các thư viện, quầy sách báo và những hàng quán như cà phê Internet, hiệu sách cũ, cửa hàng quần áo cho sinh viên... Chừng nào thu hút được đủ số lượng sinh viên cần thiết, xem như bạn đã hoàn thành được nhiệm vụ và "mở" (unlock) được vài ngôi nhà mới, để sử dụng về sau.

Cũng cần lưu ý cách bố trí các công trình, vì chúng ảnh hưởng nhiều đến quá trình phát triển chung của thành phố. Mỗi công trình có một tầm ảnh hưởng nhất định, chỉ những cư dân trong khu vực chịu ảnh hưởng mới biết đến công trình đó, nên bố trí nhà cửa phân tán sẽ không phải là ý tưởng hay. Ngược lại, bố trí co cụm sẽ hình thành nên những khu chuyên biệt, chẳng hạn, nếu tập trung tất cả các hàng quán lại một chỗ, sinh viên sẽ lui tới đó rất nhiều và dần dần hình thành một khu tương tự "làng đại học" vậy... Ngoài ra, còn có các khu mua sắm, vui chơi, khu hành chính mà tùy theo sở thích của bạn, cách xây dựng sẽ khác nhau.

Người viết xin phép nhấn mạnh một lần nữa: nhu cầu của người dân rất quan trọng, vì đó là tiêu chí quyết định thành phố của bạn có phát triển được hay không. Nếu không thỏa mãn lòng dân, họ sẽ bỏ đi, không ai mua sắm và nền kinh tế bắt đầu suy thoái. Để biết nhu cầu của dân chúng, bạn chọn một công trình bất kì và xem phần Needs. Nếu có bất kì thanh biểu thị nhu cầu màu đỏ nào, thì bạn phải mau chóng tìm cách đáp ứng bằng việc xây các công trình phù hợp (xây bệnh xá nếu thanh Clinics thấp; xây rạp hát, viện bảo tàng nếu thanh Entertainment

Đêm New York đẹp rực rỡ với ánh sáng nhân tạo

thấp...). Cũng cần để ý đến màu sắc của các vòng ảnh hưởng bao quanh công trình, nó thể hiện thái độ của người dân xung quanh một công trình mới được xây quanh khu họ ở. Màu xanh cho thấy họ rất vui vẻ tiếp nhận, trong khi màu đỏ lại mang ý nghĩa phản đối kịch liệt! Chẳng hạn, nếu bạn cho xây một loạt quán bar, vũ trường lúc nào cũng xập xình tiếng nhạc bên cạnh một thư viện cần sự yên tĩnh, thì người dân khó chịu là điều không thể tránh khỏi.

Trong game luôn có những biển quảng cáo "xanh, đỏ"

Cái cây này ngộ nhỉ?

Chế độ chơi "Sandbox" hoàn toàn không khác gì với "Build New York City". Game chỉ cung cấp cho bạn đủ các loại công trình, phần còn lại tùy thuộc vào đầu óc tổ chức của bạn để xây dựng thành phố cho đẹp mắt mà thôi. Tuy nhiên, vì game đã mở sẵn hết bản đồ, cung cấp hết các tòa nhà, nên có thể bạn sẽ bị "choáng ngợp" trước những khoảng đất mênh mông và phải vất vả tìm cách lấp đầy những chỗ trống đó. Điều này dễ khiến người chơi mau chán, vì cứ lặp đi lặp lại những thao tác nhất định: tìm vị trí, xây nhà, nâng cấp, tìm vị trí khác... Lối chơi đơn giản như vậy cũng chính là khuyết điểm lớn nhất của game. Cho dù nhà sản xuất đã rất cố gắng trung hòa giữa các chỉ số phức tạp và giữ cho cách chơi đơn giản, nhưng nếu so với các game xây dựng thuần túy (vốn thiên về điều phối kinh tế), buộc người chơi phải suy nghĩ nhiều hơn, thì TCNY vẫn chưa gây được dấu ấn riêng. Nói ngắn gọn, TCNY thiên về xây dựng nhiều hơn là quản lý kinh tế chi li. Thành ra, game khó lòng mà giữ chân được những game thủ "khó tính".

Đồ họa và âm thanh

TCNY có đồ họa rất bắt mắt và chi tiết: các tòa nhà được dựng tỉ mỉ, thấy rõ những ô cửa kính và người qua lại bên trong. Game còn có cả hiệu ứng ngày đêm, thật tuyệt vời khi bạn được chiêm ngưỡng từ trên cao toàn bộ thành phố sáng rực rỡ với những hộp đèn, bảng hiệu nhấp nháy, đôi chỗ còn có các ánh đèn quảng cáo khổng lồ quét ngang bầu trời! Độ chi tiết còn được thể hiện qua mô hình các cư dân đi lại trên đường phố, mỗi người mỗi vẻ, không hề trùng lắp. Có điều, cái giá phải trả cho đồ họa đẹp là bạn phải hi sinh một cỗ máy kha khá với lượng RAM đồi dào! Một đòi hỏi có vẻ "quá đáng" so với một game xây dựng, nhưng bạn phải chấp nhận nếu không muốn tốc độ game... ì ạch. Tương tự, card đồ họa cũng phải tầm Geforce 6600 trở lên mới đem lại cho bạn những khung cảnh mượt mà (mặc dù thỉnh thoảng, tốc độ game bị kéo lại khi có quá nhiều công trình và dân chúng)

Phần nhạc nền mở đầu game được phối theo âm hưởng trung gian giữa nhạc dance và hip hop nghe rất hay, nhưng không hiểu sao chỉ được một số bài, còn lại khi chơi thì game hoàn toàn không có một bản nhạc nào? Chủ yếu, bạn chỉ nghe được những âm thanh sinh hoạt náo nhiệt của thành phố. Nếu không quen với những thứ âm thanh hỗn loạn xô bồ này, thì người chơi rất dễ bị "xì trét"! Âm thanh của TCNY "ăn" điểm ở chỗ: mỗi công trình có một âm thanh đặc trưng riêng chẳng hạn nhà hàng có tiếng ly tách va leng keng, cửa hàng thú nuôi có tiếng chó sủa, mèo kêu... Do đó, nếu thích thư giãn, bạn có thể "tấp" vào một cửa hàng băng đĩa nào đó và... nghe một đoạn nhạc êm dịu, thú vị biết bao!

Đường tới thiên đường đây chăng?

Ưu

- Hình ảnh đẹp, chi tiết.
- Thao tác điều khiển đơn giản.

Khuyết

- Cấu hình yêu cầu cao so với dòng game xây dựng.
- Lối chơi lặp lại, dễ gây nhàm chán nếu chơi liên tục.

Kết luận

Game xây dựng hiện nay đang lâm vào tình trạng khan hiếm, vì nhu cầu thưởng thức của game thủ không còn như xưa. Do đó, TCNY giống như một viên thủy tinh lọt thỏm giữa sa mạc. Chỉ tiếc là game được phủ bên ngoài một tấm áo đồ họa quá đẹp, trong khi "hạt nhân" chính là lối chơi lại thiếu những đột phá sáng tạo! Thậm chí, "tấm áo" đó cũng trở nên quá xa xỉ, vì thật sự game xây dựng cần chiều sâu của lối chơi hơn là vẻ ngoài thu hút. Dù game vẫn có một vài điểm nhấn đáng chú ý, nhưng về tổng thể khó lòng đánh giá hơn mức trung bình.

ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

CREATIVE

POSITIONED TO WIN IN THE TOUGHEST OF ARENAS

Fatal1ty 1010 Mouse

The ultimate gaming weapon!

- Precise fingertip control with TrueGrip 5 Point Control System
- Change resolutions instantly with a click of a button
- Get a competitive edge with custom modular weights

Sound Blaster X-Fi Fatal1ty

Xtreme performance for Xtreme gamers who want Xtreme results. Whatever it takes. PWNAGE!!!

- X-RAM increases your frame rates by up to 40% in selected game titles.
- X-Fi CMSS®-3D upgrades flat, boring stereo audio to surround sound on headphones or multichannel speakers.
- EAX® ADVANCED HDTM 5.0 delivers the most realistic gaming audio ever! -128 voice support -EAX MacroFX -EAX PurePath -Environment FlexiFX

Sound Blaster X-Fi XtremeMusic

Sound Blaster X-Fi Elite Pro

Sound Blaster X-Fi Platinum

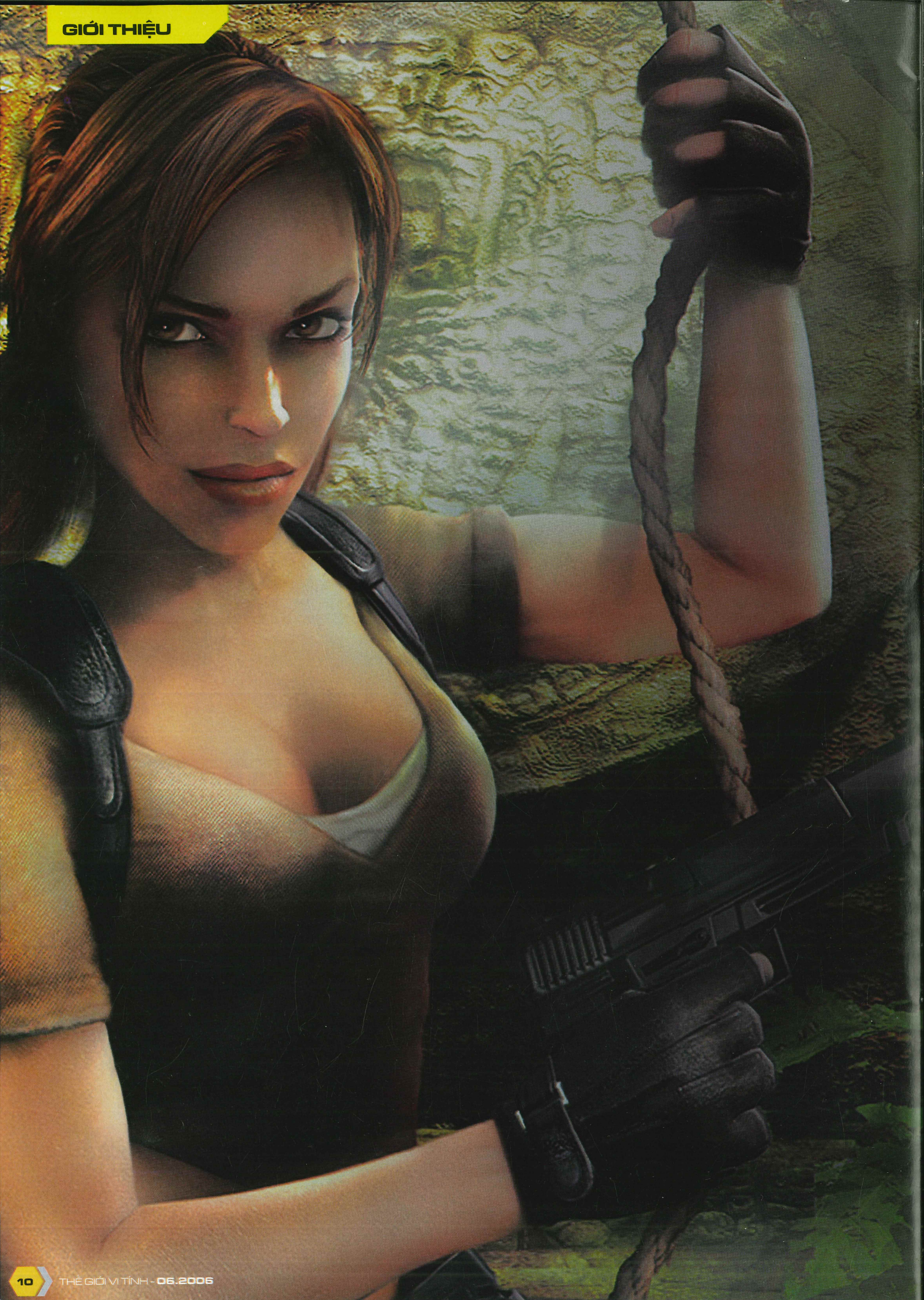
AUTHORISED DEALERS

TP HCM S.V.C Co., LTD
93-95 Nguyen Trai, Dist 1, TPHCM, VietNam
Phone: 84 8 832-5353 (10 Lines) Fax : 84 8 833-1947
Email : svcltd@hcm.vnn.vn
Website: http://www.svc.com.vn

HN Tan Quang Multimedia Communication Join Stock Company
102 Dai Co Viet Str. Hai Ba Trung Dist. Hanoi - Vietnam
Tel: 84-4-9746263 Fax : 84-4-9746264

© 2006 Creative Technology Ltd. All rights reserved. Actual content and colour may differ slightly from those pictured.

asia.creative.com



LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

HUYỀN THOẠI LARA CROFT

Crystal Dynamic đã thành công trong việc giữ vững hình ảnh tốt đẹp của nàng Lara (tuy chưa thật hoàn hảo) trong lòng người hâm mộ.

Thế là, sau một thời gian chờ đợi trong sự háo hức mong chờ và phỏng đoán, cộng thêm niềm hi vọng tràn trề từ giới mộ điệu, nữ khảo cổ gia xinh đẹp - Lara Croft, đã chính thức trở lại trong cuộc phiêu lưu mới nhất của mình (nếu không tính các phần mở rộng thì đây là lần "xuất quân" thứ 7 của cô nàng - NV). Sự hiện diện lần này của Lara mang khá nhiều ý nghĩa: thứ nhất, đánh dấu tròn mười năm nàng "ra mắt" người hâm mộ lần đầu tiên, kế tiếp là sứ mệnh cực kỳ quan trọng - khôi phục lại lòng tin của các fan sau thất bại nặng nề vừa rồi của The Angel of Darkness. Hơn nữa mọi người hẳn ai cũng nóng lòng chứng kiến Eidos sẽ như thế nào khi đưa quyết định dòng game huyền thoại của mình "đầu quân" về một "mái nhà" mới: studio phát triển trò chơi - Crystal Dynamics.

Crystal Dynamics (CD) đã rút ra được những lý do dẫn đến thất bại của Core Designs (nơi khai sinh và chịu trách nhiệm phát triển tất cả các phiên bản Tomb Raider trước đó – NV), nên từ trước khi game ra mắt, họ đã cam đoan với giới hâm mộ sẽ cố gắng đưa trò chơi trở về những giá trị ban đầu, với những đặc điểm cuốn hút cốt lõi đã gầy dựng nên tên tuổi của loạt game. Tuy nhiên, bên cạnh việc giữ nguyên đặc trưng cơ bản của loạt game, những sáng tạo mới mẻ vẫn được chú trọng đưa vào để tạo cho trò chơi vừa có nét quen thuộc, vừa có những sự cách tân hợp lý. Có như vậy mới hi vọng thỏa mãn những nhu cầu và đòi hỏi ngày một khắt khe của cộng đồng game thủ. Thế nhưng, nói là một chuyện, thực sự thì đội ngũ phát triển của CD đã làm được những gì?

CUỘC PHIÊU LƯU MỚI

Câu chuyện trong Tomb Raider: Legend (TRL) vẫn giữ được nét truyền thống vốn có của nó. Lara Croft một lần nữa đi theo tiếng gọi của sự đam mê khám phá và mạo hiểm. Nàng lao mình vào một cuộc phiêu lưu mới để truy tìm và thu hồi những cổ vật quý giá đã thất lạc. Trong chuyến thám

TOMB RAIDER: LEGEND

PHÁT HÀNH	Eidos Interactive
PHÁT TRIỂN	Crystal Dynamics
THỂ LOẠI	Hành động/Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	11/04/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1GHz+, 256MB RAM, VGA 64MB GeForce 3 Ti+, HDD 9,9 GB, Windows 2K/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 3GHz+ hoặc Athlon64 3000+, 512MB RAM, VGA 128MB GeForce 6600+
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon 64 X2 3800+,1 GB (Dual Channel), 256 MB Geforce 6600, MSI K8N Diamond

Dẻo dai không thua diễn viên nhào lộn!

Pha rượt đuổi căng thẳng...

hiểm lần này, Lara tình cờ phát hiện ra những bí ẩn liên quan đến một thanh gươm cổ huyền bí, mà khi xưa cũng trong một chuyến khảo cổ, cô cùng mẹ mình đã tìm ra. Thật không may, không hiểu vì lý do gì và sức mạnh siêu nhiên nào, thanh gươm ấy đã khiến phu nhân Croft đột nhiên tan biến vào cõi hư vô ngay trước cặp mắt thảng thốt của cô bé Lara. Vì thế, trong TRL, Lara Croft sẽ dẫn dắt bạn cùng tham gia chuyến thám hiểm vòng quanh thế giới (trải dài từ châu Mỹ đến châu Á, Âu và cả châu Phi), với quyết tâm tìm lại toàn bộ mảnh vỡ của thanh gươm, cũng như hi vọng tìm được dấu vết của người mẹ thân yêu.

HÀNH ĐỘNG

Đây là khía cạnh nổi bật nhất đã làm nên phong cách của loạt game phiêu lưu huyền thoại, và hầu hết những đặc điểm chính về lối chơi cũng nằm ở đây. Thật đáng mừng là những đặc điểm đã từng "vang bóng một thời" trong các phiên bản trước, đã được nhà phát triển giữ nguyên. Nàng Lara của chúng ta vẫn tỏ ra linh hoạt, dẻo dai như xưa, vẫn chạy nhảy, du bám, nhào lộn theo đúng kiểu một diễn viên xiếc chính hiệu. Nếu đã chơi qua các phiên bản trước, bạn sẽ mau chóng nhận ra TRL chẳng bỏ sót một chi tiết nào trong các khả năng vận động của Lara. Giờ đây, nhờ sự hỗ trợ của kỹ thuật tiên tiến, chúng trở nên uyển chuyển, mềm mại và đẹp mắt hơn rất nhiều.

Bên cạnh những chiêu quen thuộc, Lara được trang bị thêm các chiêu mới. Nổi bật nhất (theo ý kiến riêng) chính là khả năng sử dụng dây móc câu từ trường, mà nàng luôn đeo bên thắt lưng. Tuy chức năng chính của nó đơn giản là lợi dụng sức hút từ trường để bám vào một đồ vật kim loại nào đó, nhưng ứng dụng thực tế thì vô cùng đa dạng: có thể kéo một chiếc bè để vượt qua dòng nước, móc vào một điểm tựa để đu người tới trước, kéo các thùng lại gần để giải quyết một câu đố nào đó mà không cần tốn công đẩy... Chính việc sử dụng sợi dây đa năng như thế này đã góp phần rất lớn tạo nên nét mới mẻ trong phong cách chơi, vốn đã hấp dẫn loạt game từ trước đến nay.

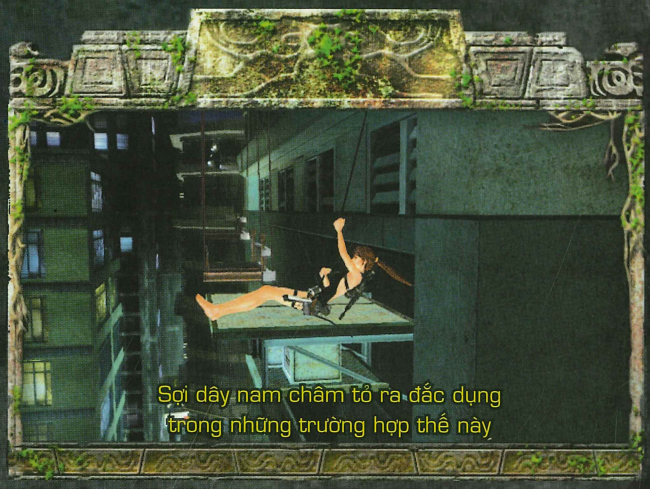
TÀI THIỆN XẠ

Lara Croft không chỉ là một nữ khảo cổ tài ba uyên bác, một diễn viên nhào lộn đầy tài năng, mà nàng còn là một tay súng cừ khôi, bắn hai tay như một! Trong suốt quá trình chơi, nàng luôn phải đối đầu với biết bao đối thủ được trang bị đến "tận chân răng". Chúng ta sẽ gặp lại cặp súng lục quen thuộc đã đồng hành cùng Lara ngay từ phiên bản đầu tiên. Bên cạnh đó, cô nàng còn có thể "tịch thu" đủ loại vũ khí của đối thủ như súng trường, tiểu liên, shotgun và phóng lựu. Ở đây có một điểm khá hợp lý là mỗi lần "chơi" chỉ được đem theo một khẩu súng duy nhất (không tính cặp súng lục "bất ly thân"), cùng với một lượng lựu đạn nhất định. Tuy nhiên, điểm cần nhấn mạnh không phải là "dùng được vũ khí gì" mà là "sử dụng nó như thế nào". Các pha hành động trong TRL thường diễn ra với cường độ nhanh, sôi động và lôi cuốn. Khả năng linh hoạt của nhân vật được tận dụng triệt để, khi người chơi có thể vừa bắn súng vừa nhào lộn hoặc lăn tròn theo đủ hướng để tránh đạn, trượt người đốn ngã đối phương hay tung một cước trời giáng để hạ gục đối thủ! Chưa hết, tuyệt chiêu "ăn tiền" nhất trong pha hành động chính là chiêu nhảy đạp vào đối phương rồi bật ra. Khi đó, hiệu ứng Bullet Time (làm chậm thời gian) sẽ được kích hoạt, và đối thủ nào "vô phước" nằm trong tầm ngắm thì coi như... xong đời! Tất cả những pha "kết thúc" như thế này, được Lara thực hiện bằng những chiêu nhào lộn hết sức đẹp mắt, cộng với hiệu ứng làm chậm thời gian và kỹ xảo làm mờ hình ảnh (Blur), có thể khiến người chơi làm đi làm lại mà không biết chán.

Nếu bạn đã từng chơi Prince of Persia: The Two Thrones (POP3) mới đây, hẳn vẫn chưa quên các màn lái xe ngựa điểm xuyết

rải rác trong game. Trong TRL, bạn cũng sẽ bắt gặp những tình huống tương tự. Dĩ nhiên, Lara của chúng ta sẽ không chạy... xe ngựa như chàng hoàng tử kia đâu! Thay vào đó, là những chiếc xe môtô phân khối lớn mạnh mẽ (tất cả đều mang hiệu Ducati và được mua bản quyền hẳn hoi - NV). Các pha hành động trên môtô của Lara, thoạt trông khá hấp dẫn khi vừa phải trổ tài luồn lách qua các chướng ngại vật, vừa phải chiến đấu với những kẻ truy đuổi. Tuy nhiên theo đánh giá riêng, các màn chạy xe này thực sự vẫn chưa được hấp dẫn lắm, vì không có tí kịch tính nào. Giá mà nhà sản xuất đưa vào những pha "bay lượn", dưới những góc nhìn được quay chậm (như đã từng thấy trong POP3) thì ắt hẳn sẽ hấp dẫn hơn rất nhiều.

Ngoài ra, còn hai đặc điểm nữa cũng góp phần tạo nên phong cách hành động hấp dẫn cho TRL. Thứ nhất, là sự xuất hiện của các đoạn phim cắt cảnh có thể tương tác được (vốn đã rất quen thuộc với những ai đã chơi Shenmue, God of War hay Resident Evil 4). Cũng như những game trên, tất cả các phân đoạn này trong TRL đều đòi hỏi người chơi phải nhanh tay, lẹ mắt. Nếu thành công, sẽ là những pha hành động rất ấn tượng, còn thất bại thì hậu quả không hề dễ chịu tí nào (người viết đã từng bị "Game Over" với những tình huống... rất buồn cười). Thứ nữa là các trận đấu trùm, hầu như màn nào cũng có. Điểm đáng khen là trong tất cả các trận đấu này, bạn không bao giờ đối đầu trực diện mà luôn phải vận dụng óc quan sát, cũng như phán đoán để tìm ra các mẹo ẩn, mới mong vượt qua được.



Sợi dây nam châm tỏ ra đắc dụng trong những trường hợp thế này

ĐỒ HỌA: ĐÓN ĐẦU NEXT GEN?

Có thể nói, người viết đã thực sự rất hài lòng về lối chơi của TRL. Đây là một sự kết hợp rất hoàn chỉnh giữa phong cách đặc trưng vốn có của loạt game trước giờ với những điểm cách tân đan xen, tạo nên một bản Tomb Raider mới mang phong cách hiện đại và hấp dẫn. Song song đó là một cơ chế đồ họa được thể hiện khá tốt. Các màn chơi trong game được thiết kế rất trau chuốt và đa dạng, từ khu phế tích tại Bolivia đến những tòa nhà chọc trời ở Nhật Bản, khu hầm mộ tại Anh cho đến ngọn Himalaya hùng vĩ quanh năm tuyết phủ tại Nepal. Phần thiết kế nhân vật chính cũng rất được chú trọng khi các thao tác, chuyển động của Lara được thực hiện rất sinh động và uyển chuyển. Một ví dụ về sự chăm chút tinh tế nhé: mỗi khi trồi lên từ mặt nước, cả thân hình cô nàng Lara đều bóng loáng và ướt sũng, điều mà ít game nào chịu "để mắt" đến.

Khi người viết lướt qua phần tinh chỉnh đồ họa, có một điểm gây chú ý đặc biệt: một tính năng gọi là "Next Generation Content" dùng để nâng chất lượng hình ảnh lên rất cao. Thế nhưng, bản thân tôi cũng chưa thể kiểm nghiệm được chức năng này hiệu quả đến đâu, khi mà cỗ máy thử nghiệm lúc kích hoạt đã không chịu nổi lấy một khung hình trơn tru! Nhân đây, cũng xin khuyến cáo với bạn đọc là chỉ nên thử tính năng này một khi máy tính của bạn được trang bị card đồ họa Geforce 7800 hoặc Radeon X1800 trở lên, với chừng... 512MB RAM (bộ nhớ của card đồ hoạ chứ không phải hệ thống đâu nhé)!

Cô nàng luôn khéo léo trong mọi tình huống!

KHUYẾT ĐIỂM ĐÁNG TIẾC

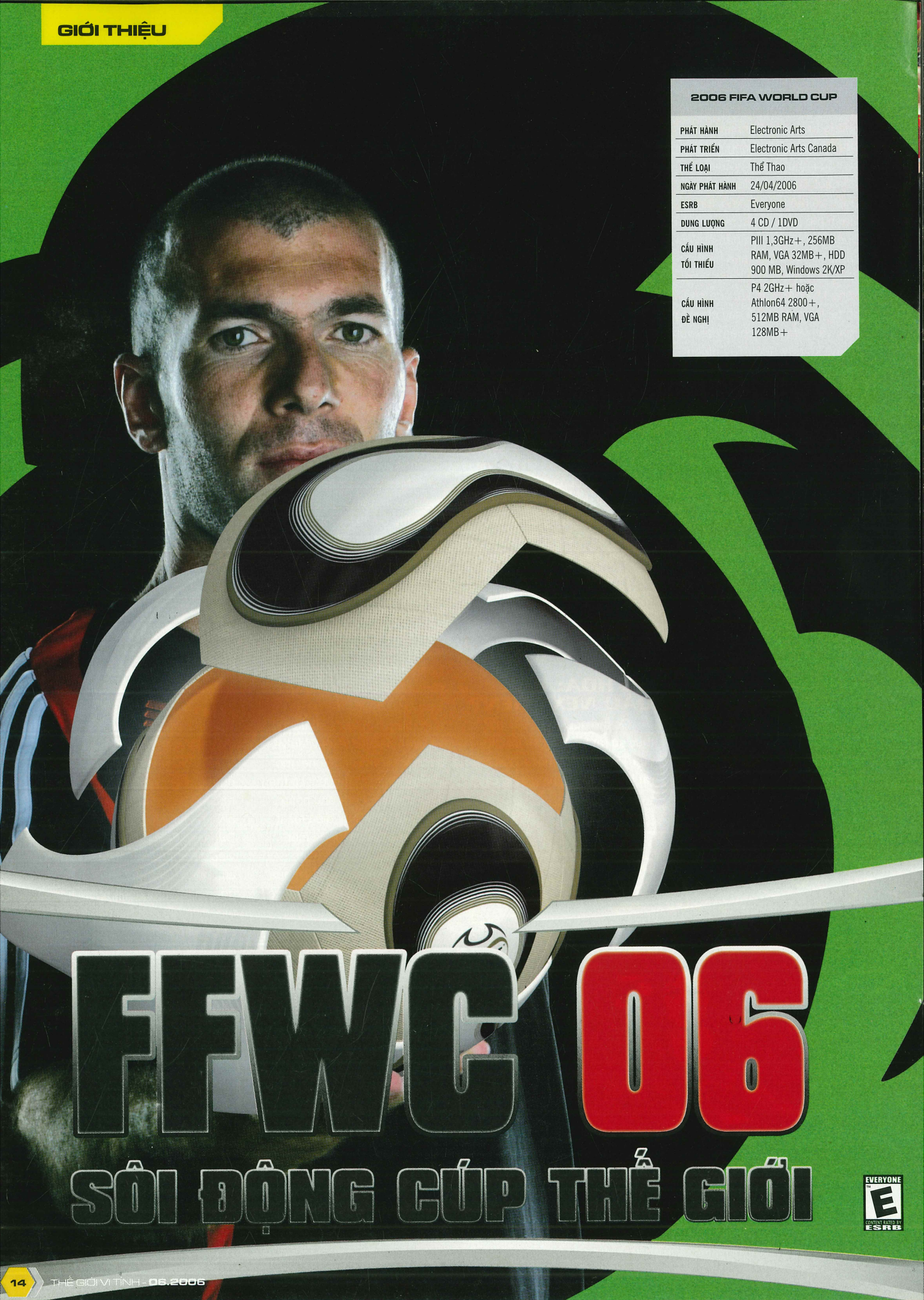
Những tưởng mình sẽ không tìm được nhược điểm nào của phiên bản TRL lần này, nhưng rồi người viết đã phải sớm thất vọng! Game chỉ có duy nhất một khuyết điểm đáng đề cập, nhưng buồn thay nó lại rất lớn. Thời lượng game quá ngắn! Cam đoan với bạn rằng, với thiết lập độ khó trung bình (Normal), cùng với việc giải đố khá đơn giản (với những ai đã từng "kinh qua" loạt game POP, thì những câu đố trong TRL chỉ là "muỗi" - NV), bạn sẽ hoàn thành trò chơi nhiều lắm là từ... 6 đến 7 giờ chơi. Nếu cắt công tìm hết các bí mật trong game, có thể cũng chỉ tốn thêm chừng 1 hoặc 2 tiếng nữa là cùng. Thời lượng như vậy là quá ít so với một game hành động/phiêu lưu như TRL. Điều này vô tình đã làm giảm đáng kể sức hấp dẫn của trò chơi, vì không thể giữ chân người chơi trong một thời gian đủ lâu. Quả thật, có một sự hụt hẫng rất lớn khi trò chơi đột ngột kết thúc như vậy. Thật đáng tiếc làm sao!

Dù chưa xứng tầm với những phiên bản đầu tiên về mức độ lôi cuốn của lối chơi, nhưng nhìn chung, Crystal Dynamic đã thành công trong việc giữ vững hình ảnh tốt đẹp của nàng Lara (tuy chưa thật hoàn hảo) trong lòng người hâm mộ, điều mà ở phiên bản The Angel of Darkness đã không làm được. Đây có thể coi là bước khởi đầu tốt cho những phiên bản kế tiếp.

THANH LONG
thanh.long@but-tre.com

ƯU
- Lối chơi kết hợp nhuần nhuyễn hành động và phiêu lưu.
- Động tác nhân vật đẹp mắt.

KHUYẾT
- Game quá ngắn.
- Tính năng Next-Gen đòi hỏi cấu hình quá cao.



2006 FIFA WORLD CUP	
PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	Electronic Arts Canada
THỂ LOẠI	Thể Thao
NGÀY PHÁT HÀNH	24/04/2006
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	4 CD / 1DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1,3Ghz+, 256MB RAM, VGA 32MB+, HDD 900 MB, Windows 2K/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2GHz+ hoặc Athlon64 2800+, 512MB RAM, VGA 128MB+

FFWC 06

SÔI ĐỘNG CÚP THẾ GIỚI

Nếu bạn yêu bóng đá, háo hức với World Cup thì 2006 FIFA World Cup là một game đáng chơi. Còn nếu bạn là một game thủ thích tính đối kháng cao, hãy chơi FIFA 06 hoặc Winning Eleven/Pro Evolution Soccer.

FIFA WORLD CUP

Bốn năm trôi qua, World Cup lại về làm rạo rực tâm hồn những người yêu bóng đá khắp địa cầu. Không khí bóng đá tràn ngập khắp nơi, đâu đâu người ta cũng bàn về cúp vàng, về nhà vô địch dù quả bóng chưa lăn. Nếu bạn không còn kiên nhẫn để chờ đợi thêm nữa, hãy thử 2006 FIFA World Cup (FFWC) của EA.

Nhiều người cho rằng FFWC chỉ là một phiên bản khác của FIFA 06 và gắn thêm chữ World Cup mà thôi. Nhưng không hoàn toàn như vậy. Lần đầu tiên vào game, người chơi sẽ bị choáng ngợp bởi không khí World Cup hừng hực lửa. Ngay từ đoạn phim chào mừng đến những bài hát bạn được nghe, đều thôi thúc bạn ra sân đấu ngay lập tức. Giao diện trò chơi cũng được thiết kế lại, đẹp, tinh xảo và hiện đại hơn. EA quả là bậc thầy về mặt này!

FFWC, đúng như cái tên của nó, không chỉ có 32 quốc gia có mặt tại vòng chung kết, mà bao gồm cả 127 đội tuyển trên khắp thế giới. Những quốc gia vốn ít khi bán bản quyền hình ảnh như Hà Lan, nay cũng đã xuất hiện đáp lại yêu cầu của giới hâm mộ. Mỗi cầu thủ, mỗi đội bóng đều mang một vẻ riêng không lẫn vào đâu được. Thậm chí, mỗi đội còn có một màn hình nạp game (loading) riêng, mang những hình ảnh rất đặc trưng của từng quốc gia. Ngồi chờ trận đấu bắt đầu, bạn có thể biết được khá nhiều điều thú vị như "Pháp là quốc gia được nhiều người ghé thăm nhất", "Mỹ tiêu thụ điện nhiều nhất thế giới"... Quả thật, "phù thủy" EA đã bỏ rất nhiều tâm sức vào việc chăm chút hình ảnh cho các đội tuyển trong FFWC.

Việt Nam là đội tuyển duy nhất của Đông Nam Á có mặt trong FFWC (sao "anh bạn láng giềng" Thái Lan lại không được "mời" nhỉ?). Dù tên cầu thủ được viết theo kiểu nước ngoài (tên trước họ sau, và chỉ có họ xuất hiện trên áo), người viết vẫn thích thú khi nhận ra đâu là Công Vinh, đâu là Thạch Bảo Khanh. Tuy số suất tham dự vòng loại World Cup có hạn, nhưng bạn có thể thay thế (Replace) một đội bóng mình yêu thích để đá vòng loại châu lục rồi tiến xa hơn, đó cũng là cách để bạn đưa Việt Nam đến với danh hiệu vô địch thế giới đấy!

LỐI CHƠI

Nhìn chung, FFWC là một game dễ nếu so sánh với các game khác cùng thể loại như FIFA 06 hay PES5. Tốc độ phát động bóng trong game được đẩy cao và người chơi phần nào ít phải quan tâm đến yếu tố nhịp, nhờ vậy những người mới chơi rất dễ làm quen. Chính tại điểm này, góc nhìn hơi hẹp của camera Tele (thường được dùng nhiều nhất) sẽ gây khó chịu cho người chơi, vì họ khó có thể theo dõi kịp diễn biến trận đấu trong những pha tấn công nhanh (có thể sử dụng WideScreen, một góc nhìn lạ cũng khá hay). Động tác cầu thủ rất uyển chuyển, khiến những pha chuyền bóng không còn "nhịp chờ", các pha bóng bổng cũng được thực hiện dễ dàng và nhanh hơn. Và đáng sợ nhất là những pha chọc khe chính xác đúng bước chạy của tiền đạo: cầu thủ nhận bóng thậm chí có thể chạy hơi lệch ra để chọn đúng nhịp sút, gây nên những tình huống cực kỳ nguy hiểm cho hàng phòng thủ!

Hệ thống sút của FIFAWC được cải tiến đáng kể: việc bạn giữ nút sút ít hay nhiều không còn ảnh hưởng đến sức mạnh nữa, chỉ là độ cao của quả sút thôi. Sức mạnh của cú sút sẽ được quyết định bởi hướng chân, vị trí và việc bạn có đang chạy hay không. Sẽ khó làm quen, nhưng biết đâu bạn lại thích như rất nhiều game thủ khác hiện nay vậy? Radar cũng được xử lí cho nghiêng đi, trông có vẻ "3D" hơn, có thêm tính năng phát hiện việt vị – cầu thủ ở vào thế việt vị sẽ nhảy lên! Tuy tiện dụng nhưng không nhận được nhiều sự ủng hộ ở những cao thủ, vốn thích đá bằng "cảm giác"!

Các giải đấu bóng đá lớn luôn để lại dư âm về những trận đấu phải giải quyết bằng loạt đá phạt đền (penalty) đầy may rủi, có lẽ do lý do này nên EA đã thêm hẳn cả một phần riêng dành cho những "trận chiến 11m". Những quả penalty mang bộ mặt mới ngay từ những pha cắt cảnh trước khi sút, từ góc nhìn chếch vai cầu thủ thực hiện, về cách canh lực... Hãy chú ý đến thủ môn: anh ta có thể ngồi sụp xuống, nhảy lên, chạy sang trái, "lạng" sang phải, hoặc chạy qua chạy lại, dang tay lên xuống như rất

Chương trình FFWC Multi Tool bao gồm các tính năng:

- Mở độ khó Perfect để có thể đá trên LAN hoặc Direct IP.
- Gồm chương trình FIFAWC bot để tường thuật trực tiếp trận đấu lên phòng "chat".
- FIFA Demo Tool: ghi lại trận đấu ở dạng hai chiều, bạn có thể nhìn rõ chiến thuật của hai bên.
- Các tiện ích phục vụ cho việc đá online như Lag Detect (phát hiện lag), chương trình lưu IP...

Tải FFWC Multi Tool tại: http://www.fifaportugal.com/pafiledb/uploads/launcher/beta/MultiTool.rar. Giải nén, chạy tập tin MultiTool - chọn ngôn ngữ tiếng Việt. Chọn độ khó bạn muốn chơi: World Class hay Perfect.

Các câu hỏi, kinh nghiệm của bạn về FFWC có thể được giải đáp và chia sẻ tại diễn đàn www.fifavn.com

www.coolgearvn.com
Thiết bị ngoại vi và thiết bị làm mát cao cấp
Tribe
BigWater SE
VGA W-Block
T-Type
VGA Cooling
Big Typhoon
Sonic Tower
Beetle
eXtreme Spirit 2
RAM cooling
Mini Typhoon
gaming gear
QcK +
Qpad
S&S
Razer Mantis
Icemat
Icemat-B
SS 5H
Pc150
GamecomPro
Steelkey G6
G15
Elite
Zboarb
G7
G5
MX518
Ms6000
IE 3.0
Copperhead
Momo Racing
DualAction
Belkin N52
Saitek X52
Đặt mua hàng tại www.coolgearvn.com
PC Hardware
Dinovo
LX 300
LX 500
LX 700
QCam Orbit
QCam Pro
Q-Cam N
Harmony 880
V200
V500
V400
Plus
Media
Xem thông tin và đặt mua hàng tại
www.gamebuyvn.com
Phụ kiện và máy video game mới nhất
C.ty TNHH Máy Tính & Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam
Trụ sở chính: 45A Lương Ngọc Quyến HN - Tel: 04 9.261841
Cửa hàng: 149C Đội Cấn HN - Tel: 04 7.222184
MESSENGER xsoftgroup hoặc sale_vcc

nhiều thủ thành nổi tiếng vẫn hay làm, thậm chí còn... nhún lắc như Tim Howard!

AI – TRÍ TUỆ CỦA MÁY

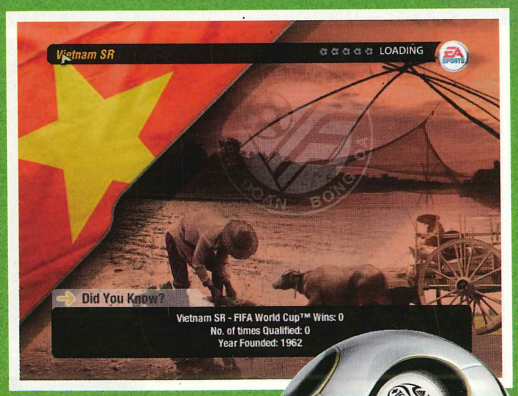
Nếu bạn chỉ chơi ở nhà, thì tất nhiên, đối thủ sẽ chỉ là chiếc máy PC. Vậy hãy cứ yên tâm, vì trong phiên bản này AI (trí tuệ nhân tạo) đã được lập trình khá tốt. Ở chế độ Semi-Pro, chế độ mặc định của trò chơi, bạn có thể áp đảo máy một cách khá dễ dàng, còn khi lên cấp World Class thì mọi việc khác hẳn, máy đá tấn công một cách "rườm rà", tuy không nguy hiểm nhưng luôn gây khó chịu. Và càng khó chịu hơn khi các cầu thủ máy "bắt" người khá tốt khiến bạn khó lên bóng, đôi khi còn tung một cú sút "trời ơi" khi có bóng trước vòng cấm địa. Hãy sẵn sàng đón nhận nhé!

Nếu World Class không còn là vấn đề khó, bạn hãy thử qua cấp Perfect (phải Unlock hoặc dùng Multi Tool), cấp độ được dùng để thi đấu ở các giải đấu thế giới. Nhìn chung, AI của FFWC đã "loại bỏ" phần lớn những lỗi của FIFA06, đặc biệt thủ môn giờ đã biết khép góc khá tốt và khó bị đánh bại ở những pha sút xa.

CÁC CHẾ ĐỘ CHƠI KHÁC

Ngoài chế độ "Play Now" cổ điển , trong chế độ "World Cup", bạn có thể chọn một đội bóng để đấu vòng loại hoặc vòng chung kết (nếu đã vượt qua vòng loại). Chế độ này cho bạn cảm nhận rõ nhất về World Cup qua từng trận đấu: bạn chọn danh sách đăng ký, lo cho mỗi chấn thương hay thẻ phạt phát sinh. Mỗi chiến thắng hay thành tích bạn đạt được sẽ được ghi vào sổ "EA Passport" và được tính điểm để "mở" (Unlock) các tính năng còn ẩn trong game: các cầu thủ nổi tiếng (của mỗi đội bóng quốc gia); các quả bóng được sử dụng qua các thời kì World Cup, chưa kể những tính năng đặc biệt như: độ khó Perfect, chế độ Slow-motion (đá bóng chậm như... Ma Trận!), Turbo Mode ("tua" nhanh hơn nhiều so với chế độ Fast hỗ trợ sẵn), chế độ không thẻ phạt và đặc biệt là "Bức tường vô hình" (Invisible Wall – có ở hai bên đường biên dọc, khiến trận đấu trở nên thú vị hơn khi kết hợp với chiến thuật "đá dội tường").

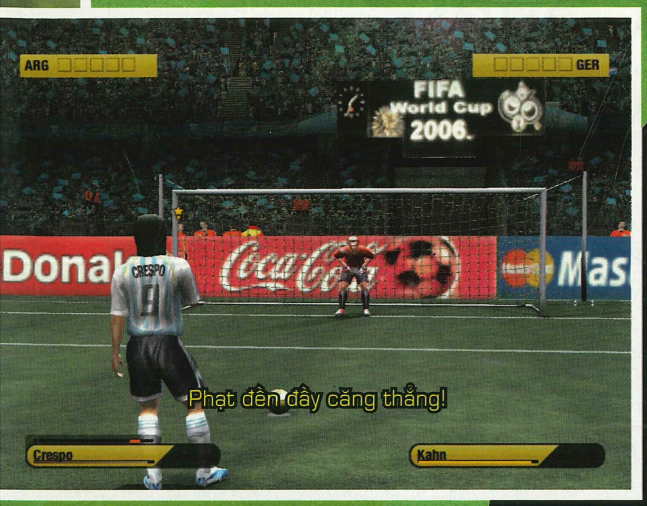
Nhưng có lẽ cần phải bàn đến "The Lounge", chế độ được thiết kế đặc biệt dành cho nhiều người chơi ở cùng một máy. Hình thức này vốn chỉ xuất hiện ở các game thể thao gần đây của EA dành cho hệ máy console. Ngay cái tên "The Lounge" cũng đã phần nào làm nổi bật lên hình ảnh nhóm bạn bè thân thiết cùng vui vẻ thưởng thức không khí World Cup rồi, phải không bạn? Với xu hướng ngày càng có nhiều game thủ sắm một tay cầm (gamepad) riêng cho mình, thì những trận giao hữu trên cùng một máy lại còn hấp dẫn hơn cả chơi LAN hay Online. Mỗi người chọn một đội để thi đấu với nhau, sau đó có thể đổi đội cho nhau, hoặc theo kiểu "thua ra" rất vui. Và hay nhất là mọi kết quả được tự động ghi và thống kê lại, để sau buổi đấu, ta có thể biết ai là người chiến thắng nhiều nhất, ai là người ghi nhiều bàn, và để thủng lưới ít nhất. Thật tuyệt vời cho một buổi giao lưu tại nhà dành cho nhóm bạn thân! Ngoài ra còn có "Global Challenge" cho phép bạn tham gia vào những trận đấu kinh điển trong lịch sử WC để "viết lại lịch sử", tuy vẫn phải dùng các cầu thủ của năm 2006 (vì lý do bản quyền: hiện tại rất khó khăn để tìm đủ các ngôi sao quá khứ cho phép dùng tên họ - NV).



ĐỒ HỌA

Điều đáng ngạc nhiên là đồ họa của FFWC không mang nhiều điểm chung so với người anh em FIFA 06. Tất nhiên, về "phần khung" thì chúng tương tự nhau. Nhưng sự khác nhau

là ở phong cách. Trái với FIFA 06 thiết kế hình ảnh theo kiểu hướng đến hiện thực, FFWC mang chút nào đó thiên về hình họa. Bạn có thể thấy qua các hiệu ứng ở sân vận động: bóng bay, ruy-băng ném xuống trông như là hình 2D vậy. Phần mặt cầu thủ rất giống thực và được dựng hoàn toàn 3D, nhưng có cảm giác chúng mang chút màu sắc của những bộ phim cũ từ cách đây... hàng chục năm! Có lẽ, đây là một cách tạo hình ấn tượng đặc biệt của EA dành cho người chơi chăng? Vì lí do trên, nên hình ảnh của game cũng phần nào kém đi độ sắc và có nhiều góc cạnh hơn. Việc game không hỗ trợ tính năng khử răng cưa làm cho hình ảnh không đẹp như "đáng ra nó phải thế". Bù lại, cử động của các cầu thủ khá mềm mại và uyển chuyển hơn hẳn, hầu như không còn những pha cử động giống nhau như hệt nữa. FFWC cũng đánh dấu sự nỗ lực đáng kể của nhà phát triển trong việc thể hiện cảm xúc của cầu thủ trên sân. Bạn có thể thấy sự vui mừng hiện rõ qua nụ cười của kẻ chiến thắng, nỗi thất vọng của "kẻ tội đồ" đá hỏng trái phạt đền... Có lẽ, đây là điểm vượt trội nhất của FFWC so với những game cùng thể loại hiện nay.



Sân vận động trong FFWC khá đa dạng, "muôn màu muôn vẻ". Bạn có thể kiểm chứng ngay trong phần movie kèm theo giới thiệu các sân thi đấu World Cup ngoài đời thật. Có thể thấy các sân "ảo" gần như giống hệt sân "thật", rồi trước mỗi trận đấu, góc nhìn camera di chuyển thật nhanh từ khoảng không vũ trụ "bay" vào tận vị trí của sân vận động trên đất Đức! Thế nhưng, đã khá nhiều lần người viết phải... thất vọng ngay sau đó bởi các hiệu ứng hình ảnh trên sân được làm khá sơ sài, trông giả tạo như đã đề cập ở trên. Bước vào trận đấu thì tông màu hơi tối, không khí World Cup đột nhiên chùn hẳn và phần lớn khán giả vẫn chỉ là những khung 2D đơn điệu giống FIFA 06. Gây hồi hộp nhiều nhất là các pha đá penalty oan nghiệt, khi mà người sút cẩn thận đặt quả bóng xuống, cả đội đứng sau lưng cùng khoác vai và cầu nguyện... cả một đất nước đang đặt niềm tin vào anh. Tất cả rất thực và rất World Cup!

ÂM THANH

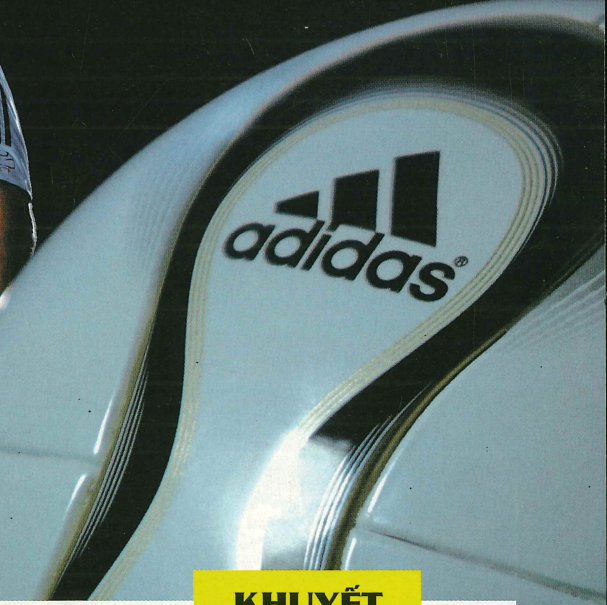
Âm thanh trong FFWC không có nhiều cải tiến bởi phần âm thanh có ở FIFA 06 vốn đã khá tuyệt. Tuy những bản XTRAX đóng dấu "độc quyền" của EA làm không khí game gần như chực chờ trào dâng nhưng đáng nhớ nhất lại là những bản quốc ca trang nghiêm cất lên trước các trận đấu, mang lại cảm nhận rõ ràng về không khí nóng bỏng của giải bóng đá lớn nhất hành tinh, khi mà các cầu thủ thi đấu vì màu cờ sắc áo của quốc gia. Một điểm đáng tiếc duy nhất là tiếng cổ động chưa thật sự "bùng nổ" như những bản World Cup hay

Euro trước, dù vẫn rất "khí thế".

KẾT LUẬN

Tuy ra đời không lâu sau khi EA phát hành FIFA06, FIFAWC vẫn mang nhiều nét riêng thú vị. Nếu bạn yêu bóng đá, háo hức với World Cup, đây là một game đáng chơi. Còn nếu bạn là một game thủ thích tính đối kháng cao, lời khuyên của tôi là hãy chơi FIFA06 hoặc xêri WE/PES, vì hai game này có rất nhiều giải đấu cho bạn thể hiện khả năng của mình. Và bây giờ, hãy vui vẻ tận hưởng không khí World Cup đang tràn ngập khắp nơi, bạn nhé!

TẠ NAM ANH
www.fifavn.com



ƯU

- Tốc độ trận đấu cao, lối đá mềm mại và hấp dẫn.
- AI khá tốt.
- Chế độ The Lounge khá hay.
- Hình ảnh các đội bóng, cầu thủ được trau chuốt chi tiết.

KHUYẾT

- Đồ họa chưa thật sự ổn
- Không khí World Cup hơi mờ nhạt
- Không khác nhiều so với FIFA 06 về tổng thể

Võ Lâm truyền kỳ
Sơn Hà Xã Tắc

www.volam.com.vn

Thời gian gần đây, "giang hồ" như được hâm nóng, sôi động hơn bao giờ hết bởi những thông tin về phiên bản Sơn Hà Xã Tắc. Ngày phát hành phiên bản mới đã gần kề, mọi người, ai ai cũng chỉ được nghe loáng thoáng, sơ sài về những thông tin của phiên bản này, mấy ai may mắn được tận mắt chứng kiến sự hùng vĩ, hoành tráng của phiên bản mới?

"THAY DA ĐỔI THỊT"

Sự mới mẻ của phiên bản SHXT được bắt đầu ngay từ khi "Đăng nhập Game", với hình ảnh trông "bắt mắt" hơn.

Ngoài ra, để thuận tiện cho người chơi, phần hiển thị các cụm server cũng đã được thay đổi nhằm tạo cái nhìn trực quan hơn. Sau giai đoạn đăng nhập quen thuộc, cuộc phiêu lãng giang hồ bắt đầu...

Một Võ Lâm rộng lớn cũng đã trở nên quen thuộc đến từng ngọn cây, cọng cỏ. Không địa danh nào trong game mà các hiệp khách lại không biết đến. Từ những hang động đầy thổ phỉ nơi Phục Ngưu Sơn cho tới những mê cung nóng bỏng chốn sa mạc, từ những kinh thành sầm uất phồn hoa, cho tới những thôn làng hẻo lánh hiền hòa... đâu đâu cũng đã in dấu chân các lãng tử giang hồ. Phải chăng, đã đến lúc cần một không khí, một khung cảnh mới để thấy rằng cuộc sống Võ Lâm luôn biến đổi như vật chất vốn dĩ vẫn thế?

Nam Ngạn, chia ngăn bởi con sông Hoàng Hà dữ tợn, nuốt chửng không biết bao nhiêu thuyền bè qua lại. Vì là vùng đất linh thiêng, nên đường đến Phong Lăng Độ không hề đơn giản, ví như đường đến Tây Trúc thỉnh kinh với 81 khổ ải thử thách Đường Tăng vậy! Từ Nam Ngạn đến Bắc Ngạn, bạn phải vượt qua được ải Thủy Tặc bằng một trận đấu tài và đấu trí vô cùng kịch tính. Trong một khoảng thời gian nhất định nếu không bị "về thành dưỡng sức", bạn sẽ được đưa đến Bắc Ngạn.

MẠC CAO QUẬT

Sở hữu lưỡng đại tuyệt cảnh là Đại Mạc Hoàng Sa và Nguyệt Nha Tuyền. Chắc hẳn, cái nóng rát của sa mạc hòa cùng dòng suối nhỏ mát dịu và ngọt ngào Nguyệt Nha, sẽ tạo nên một cảm giác lâng lâng đến lạ kỳ với các hiệp khách vô tình hay hữu ý khi ghé qua. Đại Mạc Hoàng Sa là một nơi hùng vĩ, xa xa ẩn hiện một thành lũy cổ bí hiểm và oai vệ, cùng những đóa xương rồng rắn rỏi và mạnh mẽ, vươn mình đón lấy sự sống mới giữa vùng sa mạc khắc nghiệt, hoang vu. Còn Nguyệt Nha Tuyền là một dòng suối nhỏ diệu kỳ, nằm bên cạnh Đại Mạc Hoàng Sa. Nguyệt Nha Tuyền như một tấm thảm xanh mướt nhẹ nhàng và uyển chuyển, ép mình gắn liền với bãi cát vàng lóng lánh, tạo nên một cảnh đẹp tuyệt trần.

TÂY SƠN TỰ

Những câu chuyện thần thoại kỳ bí về những vùng biển rộng lớn là vô tận. Có cả câu chuyện thực về sức mạnh của nó, khiến con người khiếp sợ và tò mò. Vùng biển bao la ấy đi vào Sơn Hà Xã Tắc như một nơi linh thiêng, ẩn chứa rất nhiều báu vật. Một quần đảo nhỏ, tươi xinh với hệ thống sông hồ tự nhiên uốn mình rất đẹp mắt, với tên gọi đảo Tây Sơn. Đây được xem là nơi quy tụ tất cả tinh hoa của Đông Hải.

MẠC BẮC THẢO NGUYÊN

Nguyên vùng thảo nguyên màu mỡ rộng lớn, sở hữu cả một nguồn tài nguyên vô cùng phong phú, với những khoáng thạch cực hiếm như: Mật Ngân Khoáng, Khổng Tước Thạch... dùng để chế tạo nên các trang bị quý (trang bị màu Tím, Hoàng Kim) như: Vô Gian Ý Thiên Kiếm, Tê Hoàng Phụng Nghi Đao, Bích Hải Uyên Ương Liên

THÔNG TIN GAME	
PHÁT HÀNH	VinaGame
SẢN XUẤT	Kingsoft
THỂ LOẠI	Game Online
NGÀY PHÁT HÀNH	05/2006
CẤU HÌNH	PIII 500 MHz; RAM 128MB; VGA 16MB trở lên; HDD 800MB; Windows 98 SE/2000/XP.
ĐỀ NGHỊ	PIII 1GHz hoặc tương đương; RAM 256MB; VGA 32MB trở lên.

Hoàn Đao, Địa Phách Hắc Diệm Xung Thiên Liên, Cập Phong Chân Vũ Kiếm... Vừa luyện công lại vừa có được những báu vật thì còn gì bằng?

HOA SƠN

Hoa Sơn, tự bao giờ đã trở thành người bạn tri âm của nhân sĩ võ lâm. Nó đẹp không chỉ bởi cảnh sắc vốn có, mà đẹp từ cả cái tình mang đến cho từng hảo hữu. Nơi đây, còn chứng kiến bao điều kỳ thú: còn nhớ chàng lãng tử vô hạnh Lệnh Hồ Xung diện bích trên Ngọc Nữ Phong mà nhung nhớ nàng Nhạc Linh San, hay những trận so tài tranh bá tại tuyệt đỉnh này? Sơn Hà Xã Tắc sẽ giới thiệu đến các bạn toàn cảnh của Hoa Sơn phái - mà tên tuổi của nó luôn được nhắc tới mỗi khi nói đến ngọn tuyệt đỉnh này.

THIÊN LONG TỰ

Địa danh này được gắn liền với Hoàng Gia Đoàn thị Đại Lý. Bởi vì chỉ những người trong hoàng tộc Đại Lý mới được phép xuất gia tại đây. Tuyệt chiêu "Lục Mạch Thần Kiếm" của Thiên Long Tự oai trấn giang hồ, được giang hồ tương truyền là tuyệt kỹ vô đối. Tuy nhiên, trước giờ vẫn chỉ có Đoàn Dự thế tử luyện tập được, nên tuyệt kỹ này cũng vì thế hiếm thấy xuất hiện trên giang hồ...

NHIỀU HẤP DẪN CHỜ ĐÓN...

Ngoài những địa danh kể trên (sẽ có những vật phẩm đặc biệt và đặc thù của từng khu vực), phiên bản Sơn Hà Xã Tắc còn một số tính năng ưu việt mới như:

- Chức năng camera: cho phép bạn lưu lại những đoạn phim trong quá trình bôn tẩu giang hồ, hay những trận PK hoành tráng, khốc liệt. Những đoạn phim có chất lượng rất nét, với hình ảnh giống như khi bạn đang

Trên thuyền đi Mạc Cao Quật

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI:
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel: 04.7261373 - 0904.33.11.22
Email: quocdaivn@yahoo.com

PLAY STATION 2: 3,1 triệu - GAMEBOY SP: 1,5 triệu
NINTENDO DS: 2,5 triệu - PSP: 3,5 triệu - XB360: 6,75 triệu
Nhận giao máy tại nhà (phạm vi thành phố HN và HCM)
- Nhận đặt mua , đổi game xịn PSP, XBOX360, băng GBA
- Các loại phụ kiện cho PS2, PSP, NDS, XBOX360, GBA
- Sửa chữa, gắn modchip, thay thế linh kiện máy PS2
- Mua bán các loại máy PS2 cũ (Full Size)
Giá cả - thông tin về các linh kiện xin tìm hiểu tại www.hotgameshop.net/forum
Chi nhánh duy nhất tại TP HCM: 113/842 /4 Nguyễn Kiệm - Phường 3 - Quận Gò Vấp
Đến cổng sau bệnh viện 175 rẽ vào hẻm Giáo xứ Hoà Bình (Tel: 0903.632.500)

Luôn cập nhật các phiên bản bóng đá mới nhất

Đăng nhập mới

Kết nối trang bị

Kỳ Trân Các

chơi, và để tiết kiệm không gian ổ cứng, nó sẽ có kích thước vô cùng nhỏ. Đây là tính năng hỗ trợ rất đặc biệt chỉ có ở VLTK.

- Mặt nạ: cho phép người chơi cải trang thành những nhân vật NPC như quái vật, các Boss Hoàng Kim, Lân, Rồng...

- Hệ Thống Sư Đồ: cho phép người chơi nhận và bái sư, hỗ trợ lẫn nhau trong quá trình luyện cấp. Nếu như trước đây, chữ "đạo" chỉ thể hiện ở một góc nhỏ mờ nhạt thông qua các Võ Sư xung quanh thôn làng, thì nay trong Sơn Hà Xã Tắc, chữ "đạo" sẽ ở đúng vị trí của nó và nổi bật nhờ Hệ Thống Sư Đồ.

- Chiến trường Tống Kim: được thiết kế lại hoàn toàn, với nhiều tính năng mới như phân thành ba khu vực sơ, trung và cao cấp dành cho người chơi ở nhiều cấp độ khác nhau. Hình thức chiến đấu của Tống - Kim cũng đa dạng hơn qua các tính năng mới như "liên trảm" (liên tục PK thành công 3 đối phương), đoạt cờ, bảo vệ Nguyên Soái... Ngoài ra, người chơi còn có thể lượm được những vật dụng riêng biệt cho Tống Kim (giáp, kiếm, hoàn...). Bên cạnh đó còn có hệ thống "điểm tích lũy", bạn sẽ giành được một số lượng điểm tích lũy tùy vào tài năng PK, thông qua đó sẽ được nhiều quyền lợi hấp dẫn như gia tăng tốc độ đánh, khả năng phòng thủ, đổi điểm kinh nghiệm... và đặc biệt được thăng chức từ sĩ tốt thông thường cho đến Đại Nguyên Soái oai phong lẫm liệt.

- Với hơn 8.000 nhiệm vụ đan chéo nhau liên tu bất tận như: nhiệm vụ sơ nhập, nhiệm vụ Hoàng Kim, nhiệm vụ Dã Tẩu, nhiệm vụ Tây Sơn Thôn... bạn sẽ thấy VLTK là một thế giới vô cùng hấp dẫn và phong phú. Chư vị đồng đạo còn có thể sở hữu được những vật phẩm cực kỳ quý hiếm, như các bộ trang bị Hoàng Kim, các loại Bảo Thạch...

- Lôi đài đơn đấu: dành cho các anh hùng, hiệp khách thi thố tài năng một cách công bằng, mà không bị bất cứ một tổn thất nào. Không hạn chế về ngũ hành, môn phái, đẳng cấp...

- Kết nối trang bị: sẽ giúp cho người chơi thuận lợi hơn trong việc rao bán và xem tin tức của trang bị. Bạn chỉ cần nhấn phím Ctrl, sau đó nhấp chuột trái vào trang bị trong hộp thoại (bao gồm túi hành trang, bày bán, và tiệm tạp hóa) lập tức kết nối trang bị của vật phẩm đó sẽ được đưa vào trong ô. Tin tức trang bị được đăng tải trên tần số tán gẫu, những người chơi khác nhìn thấy, chỉ việc đưa chuột vào trực tiếp xem thuộc tính cụ thể của vật phẩm đó.

- Trang bị Tím: là những trang bị đầy quyền năng và ma thuật, được xem là những bảo vật chí tôn của chốn Võ Lâm.

- Chức năng sửa chữa "độ cứng" trang bị: cho phép sửa chữa vật dụng, thậm chí khi độ bền của vật dụng đó trở về 0.

- Hệ thống phúc duyên: căn cứ theo thời gian online của người chơi ít hay nhiều, đến gặp NPC mặc định để nhận điểm phúc duyên. Có thể gặp Thần Bí thương nhân, để mua các vật phẩm đặc thù bằng điểm phúc duyên.

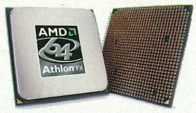
- Kỳ Trân Các cho phép mua các vật phẩm đặc biệt bằng tiền đồng, tại bất kỳ đâu trong thành thị và thôn trấn mà không phải bận tâm di chuyển.

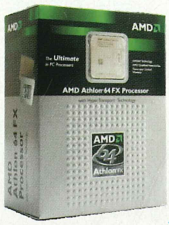
VLTK với "chiếc áo mới" Sơn Hà Xã Tắc sẽ khiến chốn Võ Lâm trông lạ mắt và quyến rũ hơn bao giờ hết. Thân thuộc nhưng luôn cuốn hút, phiên bản mới sẽ nâng bước chân bôn tẩu của quí đồng đạo đến các vùng đất hứa hẹn với rất nhiều điều thú vị.

NGỌC TRỌNG

AMD

Hướng đến mọi đối tượng



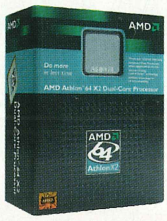


AMD Athlon64 FX-55/FX-57/FX-60

Core CPU: **San Diego**

FX - nhà vô địch cho GAME

Tương thích với tất cả các loại Mainboard socket 939
Hãng sx mainboard: MSI, Asus, Gigabyte, Biostar, EPoX, ECS, ASRock...
Chipset hỗ trợ: nVIDIA, ATI, VIA, SiS, Uli



AMD Athlon64 X2 3800/4200/4400

Core CPU: **Manchester / Toledo**

X2 - Đỉnh cao của sức mạnh lõi kép DUAL-CORE

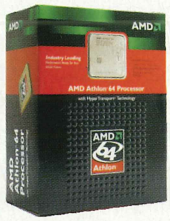
Tương thích với tất cả các loại Mainboard socket 939
Hãng sx mainboard: MSI, Asus, Gigabyte, Biostar, EPoX, ECS, ASRock...
Chipset hỗ trợ: nVIDIA, ATI, VIA, SiS, Uli

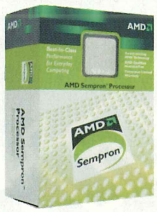
AMD Athlon64 939 3000/3200/3500

Core CPU: **Venice**

Athlon - tuyệt vời cho GAME design, giải trí Multimedia

Tương thích với tất cả các loại Mainboard socket 939
Hãng sx mainboard: MSI, Asus, Gigabyte, Biostar, EPoX, ECS, ASRock...
Chipset hỗ trợ: nVIDIA, ATI, VIA, SiS, Uli





AMD Sempron 2800/3000/3100/3300

Core CPU: **Palermo**

Sempron - văn phòng, học tập game online, giải trí

Tương thích với tất cả các loại Mainboard socket 754
Hãng sx mainboard: MSI, Asus, Gigabyte, Biostar, EPoX, ECS, ASRock...
Chipset hỗ trợ: nVIDIA, ATI, VIA, SiS, Uli

Tất cả sản phẩm CPU AMD được phân phối từ SILICOM đều có Phiếu Bảo Hành và Chứng Nhận Sản Phẩm chính hiệu

- Có phiếu bảo hành, người tiêu dùng sẽ được hưởng các chính sách ưu đãi, bảo hành, hậu mãi từ SILICOM.
- SILICOM sẽ không chịu trách nhiệm với tất cả các trường hợp không có phiếu bảo hành của SILICOM

Hệ thống trung tâm bảo hành và tư vấn sản phẩm AMD tại Việt Nam:

SàiGòn	HàNội	Đà Nẵng
30-32 Yersin, Q1	139 Lò Đúc	190 Hải Phòng
ĐT: (08) 8212127	ĐT: (04) 9720877	ĐT: (0511) 750300

Email: amd@silicom.com.vn

Tư vấn online YM : amd_online_from_silicom@yahoo.com
MSN : amd_online_from_silicom@hotmail.com

CÁC SẢN PHẨM CỦA AMD ĐỀU CÓ BÁN TẠI CÁC ĐẠI LÝ TRÊN TOÀN QUỐC

Authorized Distributor

SILICOM Group

Hành trình cứu thế

GRANDIA III	
PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	Game Arts
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	14/02/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	PS2

Xa xăm tại ngôi làng nhỏ Anfog yên bình, cách xa khu đô thị náo nhiệt, có cậu bé Yuki, người luôn ao ước trở thành phi công đại tài vượt qua các đại dương bao la như thần tượng bấy lâu của cậu. Dù bị mẹ cấm đoán thực hiện ước mơ nguy hiểm trên (vì Yuki đã tự tay thiết kế và lái thử các sản phẩm của mình nhưng số lần thất bại đã lên đến 18), nhưng Yuki vẫn khao khát bắt tay vào làm chiếc máy bay thứ 19 của mình.

Vào một tối nọ, trrong lúc tranh thủ thử nghiệm chiếc phi cơ mới thiết kế, Yuki và mẹ của mình hạ cánh không an toàn xuống cánh rừng già Anfog. Tại đây, họ gặp được cô gái lạ mặt (Afina) đang chạy trốn sự truy đuổi của một đám người lạ mặt. Giải cứu Afina khỏi đám người hung tợn kia, Yuki đã khám phá cô gái mà mình giải cứu chính là những người Communicator cuối cùng, có khả năng hiểu được ngôn ngữ của các Guardian. Afina đang trăn trở tìm lại người anh bị thất lạc bấy lâu của mình đồng thời muốn đến được điện thờ Arcriff để hỏi các Guardian nguyên nhân làm các làng mạc và thành phố lần lượt bị biến mất bởi sự xuất hiện bí ẩn của các tinh cầu….

ĐỒNG HỒ VÀ ĐÒN COMBO

Dù được áp cách đánh theo lượt của hầu hết các game nhập vai đến từ Nhật Bản, nhưng để không rập khuôn phong cách trên, Grandia III cũng khai phá thêm nhiều nét mới cho riêng mình. Đặc biệt phải kể đến việc cải thiện hệ thống chiến đấu hấp dẫn hơn. Trong Grandia III người chơi sẽ bắt gặp IP Gauge, dạng như một đồng hồ ghi nhận lượt hành động của các nhân vật trong màn hình chiến đấu. Bằng việc quan sát đồng hồ trạng thái này và vận dụng chiến thuật hợp lý, bạn có thể hoãn được các lượt đánh của đối thủ bằng việc sử dụng các đòn tấn công (critical), hay các đòn tấn công đặc biệt (Special Move) trước khi đến lượt đánh của chúng. Nếu kiểm soát tốt thanh trạng này bạn có thể giải quyết các trùm (boss) trong trò chơi đồng thời thu thập được khá khá các điểm kinh nghiệm và tiền thưởng sau khi hoàn tất trận đấu.

Ngoài ra, để gia tăng sức sống động cho các trận đấu, người chơi có thể bắt cặp các nhân vật với nhau để thực hiện các đòn liên hoàn đẹp mắt (Aerials Combo). Tuy nhiên, để thực hiện được các tuyệt kĩ trên, đòi hỏi một nhân vật trong nhóm phải hất tung đối thủ lên không trung. Trong thời gian chờ mục tiêu chuẩn bị tiếp đất, người chơi phải tranh thủ sử dụng lượt đánh của các thành viên còn lại trong nhóm vào việc kết hợp đòn liên hoàn trên. Nếu tính toán chính xác bạn có thể thực hiện 2-3 combo liên tiếp nhau. Ngoài việc thi triển đẹp mắt, các đòn combo đầy uy lực trên còn giúp bạn tiết kiệm được thời gian và công sức trong việc kết thúc trận đấu.

Song song với các chiêu tấn công vật lý, Grandia III cũng mang đến cho người chơi kho phép thuật khá hấp dẫn không kém gì các game nhập vai cùng loại thông qua việc sử dụng các Mana Eggs. Tuy nhiên, để tăng tính hiệu quả cho việc sử dụng chúng, bạn nên bỏ thời gian nghiên cứu các yếu tố tạo nên ưu điểm riêng của từng nhân vật, ví dụ Yuki rất hợp với các phép thuật thuộc hệ hỏa, ngược lại Afina lại khá thành thục các phép thuộc hệ thủy.

Tuy nhiên, ngoài việc chỉnh sửa vài điểm khác biệt trên, các mặt còn lại của Grandia III gần như không có gì nổi bật hơn so với các game cùng loại. Như việc trang bị "quần trang, quần dụng" cho nhân vật tại các shop bán đồ, mải dũa các tuyệt kĩ thường xuyên để luyện thành thục chúng đồng thời bổ sung thêm những đòn đánh mới hiệu quả hơn… Chính điều này khiến thoạt đầu Grandia III khá lôi cuốn người chơi, nhưng càng về sau bạn sẽ càng có cảm giác gặp những bài thực tập nhàm chán. Bên cạnh đó với cốt truyện tuyến tính lại ít bổ sung những nhiệm vụ phụ hấp dẫn, các puzzle giải đố, trận đấu trùm diễn ra đơn giản ít thử thách cũng là một trong những nguyên nhân khiến Grandia khó giữ người chơi được lâu sau vài lần tiếp xúc.

HÌNH ÂM CỨU CÁNH

Tận dụng được cả phần cứng dù đã quá tuổi của PS2, Gradia III vẫn thừa sức đem đến cho người chơi những khung cảnh lộng lẫy như cánh rừng già um tùm, hang động huyền bí… Đặc biệt là khi các hiệu ứng phép thuật cao cấp như Heaven's Gate, Crackkle Fang được các nhân vật trong nhóm bắt đầu thi triển. Trong khi nghệ thuật phối cảnh game màu được trình bày khá bắt mắt thì điểm khiến đồ họa của Grandia chưa thật thuyết phục chính là chuyển động, điệu bộ của các nhân vật. Chúng còn khô cứng và gượng nên chưa toát được thần thái, nét biểu cảm riêng để chinh phục người chơi trọn vẹn.

May mắn là phần nhạc nền được đầu tư tốt cùng với âm lồng tiếng được thực hiện công phu đã phần nào phủ lấp các khiếm khuyết vừa kể trên.

HỘI NGỘ

Bẵng đi khoảng thời gian dài mới lại diện kiến fan trung thành nhưng qua những gì thể hiện Grandia III dường như có dấu hiệu chững lại sau những gặt hái đã đạt được ở hai phiên bản đầu. Dù vậy đây vẫn là một trong những tựa game RPG đáng quan tâm với các fan gạo cội.

BẢO QUYÊN

NGOẠI TRUYỆN VỀ CÁC GRANDIA

Grandia I, hệ máy PS1 - Ngày phát hành: 30/09/1999

Justin không khao khát trở thành nhà thám hiểm như cha của mình. Tuy vậy, tình cờ Justin biết đến lục địa Elencia mới được khám phá gần đây. Tương truyền Elencia chính là bức tường cuối cùng của thế giới. Truyền thuyết có ghi nhận lại rằng người Icarians cổ từng có nền văn minh tại đây cùng với những công nghệ bí mật mà thế giới bên ngoài chưa biết đến. Chính những yếu tố này kích thích trí tò mò và óc phiêu lưu của anh. Quyết định lên đường để khám phá những bí mật đằng sau bức tường thế giới, nhưng Justin không biết rằng một tổ chức quân đội có tên gọi Garlyle cũng lăm le tham vọng chiếm hữu được công nghệ bí mật kia.

Grandia Parallel Trippers, hệ máy Gameboy Color – Ngày phát hành: 2000

Game xoay quanh ba nhân vật chính Yuuhi, Shiro và Mizuki, ba sinh viên người Nhật Bản. Một ngày nọ ngôi trường đang học của họ tình cờ bị lọt vào thế giới của Grandia I. Yuuhi bị tách khỏi các bạn của mình. Đang lo lắng tìm đường về nhà anh gặp được Liete, người nói với anh rằng để có thể trở về nhà an toàn anh phải tìm ra ba chìa khóa đặc biệt để dẫn tới thế giới Grandia. Cùng lúc này, Yuuhi gặp được Justin, Sue các nhân vật chính của Grandia I những người sát cánh bên anh trong việc tìm đường về nhà.

Grandia II, hệ máy Dreamcast, PS2, PC – Ngày phát hành: 6/12/2000

Truyện kể rằng trong cuộc chiến giữa thần ánh sáng Granas và thần bóng tối Valmar thì cuối cùng thần bóng tối Valmar bị thần Granas "phong ấn", nhưng lục địa Selesia bị chia cắt làm đôi. Những tưởng yên bình trở về với thế giới Selesia nhưng quỷ dữ bắt đầu trỗi dậy báo hiệu ngày về của Valmar… Trước tình thế đó, nữ tu sĩ Elena được giao nhiệm vụ phong ấn lại nơi giam giữ Valmar. Người chơi sẽ vào vai chàng thợ săn Ryudo (rất hám tiền) có nhiệm vụ hộ tống Elena đến nơi giam giữ Valmar.

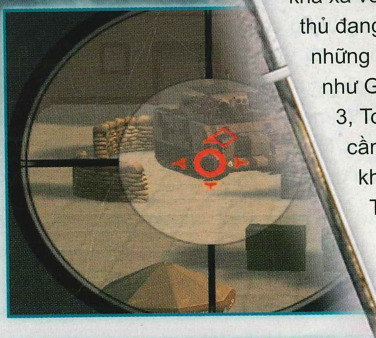
Grandia Xtreme, hệ máy PS2 - Ngày phát hành: 30/09/2002

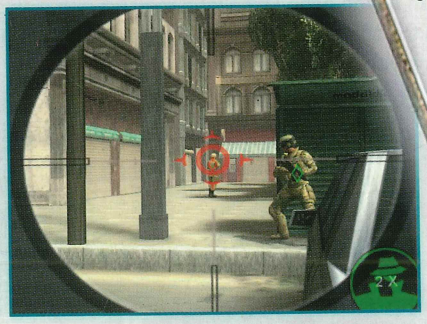
Evann là con trai của một Ranger (có khả năng kiểm soát được dòng chảy của những con suối trên trái đất). Sau khi cha của mình qua đời, Evann tìm cách học được kĩ năng thiên phú trên của cha mình nhưng kết quả đạt được không thật sự như những gì anh muốn. Cùng lúc này, hạn hán hoành hành khiến làng mạc nơi anh sinh sống trở nên cằn cỗi, tiêu điều. Với tư cách là con trai của một Ranger, Evann lên đường tìm hiểu nguyên nhân kì lạ trên với hy vọng trả lại sự bình yên cho quê nhà.

XBOX

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Ubisoft Paris/Tiwak
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	07/03/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	PS2-XBOX-X360-PC

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER





Mặc dù việc ra mắt Xbox 360 được hỗ trợ bằng những đầu game có chất lượng khá như Perfect Dark Zero, Kameo, Project Gotham Racing 3,… nhưng để tạo được bước đột phá tầm cỡ danh hiệu System killer mà Master Chief giành được 5 năm về trước quả thực vẫn là kì vọng khá xa vời của nhiều game thủ đang sở hữu 360. Bởi lẽ những "tít" đầy triển vọng như Gears of War, Halo 3, Too Human…vẫn còn cần khoảng thời gian khá dài để phát triển. Thế nhưng trong lúc mọi cặp mắt của giới chơi game đang đổ dồn vào những ông lớn vừa kể trên, âm thầm và lặng lẽ, một thương hiệu đã có tiếng từ lâu của ông bầu Ubisoft lại nổ tung sân game bằng sự trở lại hoành tráng, ấn tượng. Chắc hẳn bạn cũng phần nào đoán ra tựa game tôi đang đề cập tới Ghost Recon Advanced Warfighter – một trong những game có chất lượng tốt nhất vào đầu năm nay đã đặt chân lên "thánh địa" Xbox 360.

BỐI CẢNH

Năm 2012, ba nước Mỹ, Mêxicô và Canada ký kết hiệp ước chung về an ninh NAJSA (North American Joint Security Agreement). Hiệp ước này ràng buộc cả ba nước sẽ hỗ trợ và bảo vệ đường biên giới chung nhằm kiểm soát chặt hơn tình trạng di dân bất hợp pháp, buôn bán các chất kích thích, gây nghiện và chủ nghĩa khủng bố đang bắt đầu leo thang ở khu vực này. Cùng lúc này các chiến binh của biệt đội "Bóng Ma" (Ghost) cũng được cử đến Mêxicô nhằm điều tra việc các quan chức cao cấp trong quân đội Mêxicô đang buôn bán công nghệ bất hợp pháp cho phiến quân nổi loạn Columbia FARC…

Trong nghi lễ thực hiện hiệp ước trên, các nhân vật đứng đầu của chính phủ ba nước bị tấn công bất ngờ bởi các

ẠT LỆNH G TÂM

phiến quân người Mêxicô. Có mặt kịp thời tại địa điểm xảy ra sự cố, biệt đội "Bóng Ma" (Ghost) do Scott Mitchell đứng đầu, nhanh chóng giải vây được tổng thống Mêxicô về nơi an toàn. Trớ trêu thay tổng thống Mỹ lại rơi vào tay phiến quân. Sứ mệnh mới đầy thử thách, tiếp tục đè nặng trên vai các tay súng thiện xạ của biệt đội Ghost...

BÌNH CŨ RƯỢU MỚI

Về cơ bản Advanced Warfighter vẫn dựa trên khuôn mẫu của Ghost Recon 2 trên hệ Xbox trước đây. Nghĩa là người chơi sẽ điều khiển nhân vật trung tâm Scott Mitchell qua cả hai góc nhìn từ ngang vai (3rd person) và cận cảnh (1st person) cùng với sự yểm trợ đắc lực của đồng đội luôn túc trực đợi lệnh thông qua chức năng điều khiển đội nhóm (squad command).

Tuy nhiên, bên cạnh các đồng đội ở dưới đất với nhiều loại vũ khí chuyên dụng như súng phóng lựu, súng trường, tỉa… trong Ghost Recon 3 người chơi sẽ có dịp điều khiển các đơn vị hỗ trợ mới như trực thăng Apache được trang bị tên lửa không đối đất, xe tăng quân sự APC Strypher… Đặc biệt phải kể đến những chiếc trực thăng không người lái (Drones) với khả năng dò tìm và phát hiện vị trí địch trong tầm kiểm soát. Một công cụ khác cũng khá hữu dụng là hệ thống định vị và truyền sóng vô tuyến bằng vệ tinh "Cross Com", được thiết lập bên tay trái màn hình. Với hệ thống này người chơi có thể quan sát cập nhật thông tin nhanh gọn tại nhiều điểm nóng trên chiến trường.

VẪN KHỐC LIỆT NHƯ NGÀY NÀO

Không còn những cánh rừng rậm, hay những hoang mạc cát mà chiến trận diễn ra ngay trong lòng thành phố Mêxico nhưng độ khó và tính hấp dẫn của Advanced Warfighter không những không giảm đi mà còn được nâng lên rất nhiều. Công lớn nhất phải nhờ vào tài nguyên vượt trội của Xbox 360, cho phép các trận giao chiến giữa người với đối thủ máy giờ đây có thể lên đến con số hàng chục thay vì chỉ co cụm với nhóm 4-5 tên như trước kia (thể hiện rõ nhất trong những trận truy quét địch từ trên cao bằng máy bay trực thăng).

Ngoài việc lấn át về số lượng, những tên lính trong Advanced Warfighter còn khiến người chơi không khỏi thận trọng mỗi khi rảo bước trên đường phố Mêxicô bởi khả năng thoắt ẩn, thoắt hiện rất tài tình của chúng. Điển hình như việc tập kích người chơi cùng đồng đội trên các nóc nhà cao tầng, dưới các biển quảng cáo lớn. Không những vậy, chúng còn biết lợi dụng xác đồng đội để ẩn mình, hay bình tĩnh nằm yên một chỗ chờ cơ hội ra tay. Ngoài ra, chúng đặc biệt rất cảnh giác với các trực thăng không người lái được phái đi do thám, sẵn sàng cảnh báo cho nhau, đồng thời phá hủy công cụ hữu ích này khi vừa mới phát hiện.

Nếu như hầu hết các phiên bản Ghost Recon trước đó cho phép người chơi lưu tay tự do vào bất kì thời điểm nào thì Advanced Warfighter chuyển sang cách lưu check point để gia tăng phần thử thách. Được yểm trợ thêm trực thăng hạng nặng, xe tăng, bọc thép… nhưng như đã lưu ý ở trên, đối phương thường có ưu điểm vây hãm người chơi với số lượng lớn hơn từ 3-4 lần trở lên. Mặt khác, phần lớn các nhiệm vụ trong Advanced Warfighter hầu hết đều diễn ra trong đêm tối nên rất hạn chế tầm nhìn (ngay cả khi được trang bị ống nhòm hồng ngoại), vì thế nếu không cẩn thận điều phối hợp lý những đơn vị quân sẵn có chỉ cần chút sơ sẩy, hấp tấp hay thiếu quyết đoán, bạn cứ yên tâm... load lại một cảnh chơi cả chục lần là điều hoàn toàn có thể xảy ra.

MẠNG TIẾP TỤC KHỞI SẮC

Nối tiếp thành công của hai phiên bản đầu, Red Storm tiếp tục đảm nhận vai trò thiết kế mục chơi mạng cho Advanced Warfighter. Với khả năng hỗ trợ tối đa 16 tay chơi trong cùng thời điểm thông qua nhiều hình thức khác nhau như dịch vụ Live, chia sẻ cùng màn hình chơi, sytem link cùng các kiểu chơi cơ bản như Deathmatch, Team Death Match đã quá quen thuộc trong Advanced Warfighter, người chơi có dịp diện kiến các mục chơi phối hợp (co-op) khá hấp dẫn như Co-op Campaign, Territory, Elimation, Objective. Ngoài ra, nếu cần tìm hiểu sơ lược các chế độ chơi mạng trên trước khi bước vào tranh tài cùng bè bạn, game vẫn cho phép người chơi thử tay nghề hoặc tích lũy chút kinh nghiệm thông qua việc trau dồi cùng các bot.

KHUYẾT ĐIỂM

Ngoài những ưu điểm như cho phép người chơi được trực tiếp điều khiển các đơn vị quân mới, đồng thời thêm vào các trang bị tối tân cho các thành viên trong biệt đội Ghost, Advanced Warfighter cũng mang trong mình khá nhiều lỗi vụn vặt vốn đã xuất hiện từ các phiên bản trước. Điển hình như hiện tượng lính địch thường đứng như trời trồng, hay mắc kẹt ở góc nào đó mặc dù đồng đội vừa mới bị hạ ngay sát sườn (một lỗi khá tương đồng với bản Far Cry). Thêm vào đó, dù biết cách hô hào yểm trợ lẫn nhau nhưng do bản tính hiếu chiến, đối phương thường xuất hiện ồ ạt, chạy thành từng đợt nối tiếp nhau theo kiểu "lấy thịt đè người" mà không chọn chiến thuật bọc hậu, vây cánh (điểm khá hay ở phiên bản hai). Chính vì lý do này người chơi có thể khai thác và vượt qua các tháp canh được bố trí đông đảo lính gác. Một điểm khá lạ là các phương tiện cơ giới của phía bên kia thường ngoan ngoãn rút chạy khi đồng đội trên xe bị hạ gục mà chẳng mảy may "tương kế tựu kế" tận dụng lợi thế hiện có gây áp lực lên người chơi như phiên bản trước đó.

Đối thủ máy là vậy, đồng đội của bạn cũng không hề khá hơn. Lúc thì ngoan ngoãn thực thi mệnh lệnh đến mức khó hiểu, điển hình như khai hỏa thẳng vào mục tiêu bằng súng phóng lựu dù biết rõ mười mươi chỉ cách vài bước chân và có thể nướng chín đồng đội mình trong nháy mắt; khi lại chẳng mảy may quan tâm, thậm chí phớt lờ mệnh lệnh của bạn.

Ngoài ra, một lỗi khác ảnh hưởng khá nhiều đến quá trình chơi là mỗi khi thực hiện các thao tác bò trườn trên các mô đất dốc, gồ ghề, chàng Scott Mitchell thường vô tình trở thành bia bắn tự do cho phe địch!

ÂM SẮC VẸN TOÀN

Đổ bộ lên X360 một trong những console có nhiều ưu điểm nhất hiện nay, Advanced Warfighter đã khẳng định mình khi tránh được mọi lời chỉ trích, phàn nàn chung về hầu hết các đầu game trước đó đã không khai thác đầy đủ sức mạnh vốn có của 360, trở thành một trong những game có đồ họa tốt nhất trên 360 tính đến thời điểm hiện tại. Từ mô hình thiết kế nhân vật, điệu bộ đến dáng đi khó nhọc của mỗi chiến binh biệt đội Ghost mỗi khi trúng đạn, nếu tinh ý bạn có thể nhận ra vết bóng đổ của từng tán lá trên đường đi, hay ảnh phản chiếu

trên kính của từng nhân vật mỗi khi tản bộ qua các cửa hiệu. Bản thân người viết không khỏi ngờ ngợ mỗi khi chứng kiến những vệt khói dài đang bốc lên trời, hay cái nắng vàng chói chang đang phủ xuống các cao ốc của Mêxicô mỗi khi ngồi trên trực thăng đến nơi tập kết, bởi lằn ranh giữa đời thực và thế giới ảo như đang dần hẹp đến khó tin.

Đan kết hài hòa cùng nền đồ họa xuất sắc là hệ thống âm thanh hỗ trợ 5.1 mô phỏng khá chân thật từ tiếng bước chân gấp gáp của các chiến sĩ Ghost mỗi khi tìm chỗ núp trước các đợt công kích, đến tiếng máy bay trực thăng quần đảo trên bầu trời. Nhịp nhàng sải bước là những đoạn nhạc nền hoành tráng được phân bổ khá hợp lý vào từng diễn tiến trò chơi đã giúp Advanced Warfighter tạo được ấn tượng mạnh, độc đáo.

GIA NHẬP GHOST

Rất khó để liệt kê hết vô số lời khen tặng từ các tạp chí uy tín, website danh tiếng lẫn các tín đồ trung thành dành cho Ghost Recon Advanced Warfighter kể từ ngày ra mắt đến nay. Nếu vẫn còn đắn đo tìm một ứng viên sáng giá để giải trí sau giờ làm việc căng thẳng trên chiếc 360 vừa mới "shopping", bạn đừng nên bỏ qua cơ hội thưởng thức đầu game khá tuyệt vời này.

HUY VŨ

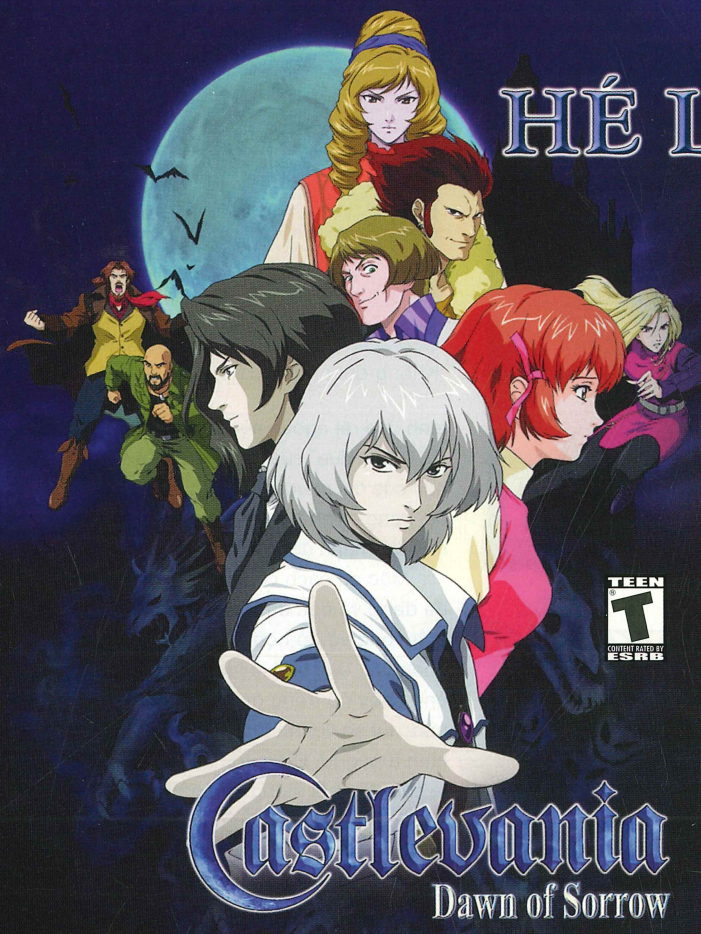
XBOX chọng XBOX

Được đặt chung tựa game nhưng mỗi phiên bản Ghost Recon: Advanced Warfighter lại được thể hiện và tối ưu riêng cho từng hệ máy. Bản thân người viết có dịp hoàn thành bản chơi của Advanced Warfighter qua hai hệ Xbox và Xbox 360 nên chia sẻ cùng bạn vài thông tin cơ bản

Đặc trưng	Xbox	Xbox 360
Hãng phát triển	Ubisoft Shanghai	Ubisoft Paris (SP)/ Red Storm (MP)
Engine đồ họa	Modified Unreal	Thuộc sở hữu của Ubisoft Tiwak
Thuật phối cảnh	Góc nhìn người thứ nhất	Góc nhìn ngang vai (người thứ ba)-ngôi thứ nhất khi cần ngắm bắn vũ khí.
Số màn chơi đơn	12	
Số màn chơi mạng	12	10
Số lượng thành viên Ghost ra lệnh	1	3
Nút chạy nhanh	Có	Không
Tư thế	Đứng, ngồi	Đứng, ngồi, nằm sấp
Cách phân bố điểm lưu	Không hạn chế số lần lưu tại các nơi nạp đạn.	Lưu game tự động thông qua checkpoint

- **SP** : Single Player
- **MP** : Multiplayer

HÉ LỘ BẤT HẠNH



Castlevania: Dawn of Sorrow	
PHÁT HÀNH	Konami
PHÁT TRIỂN	Konami
THỂ LOẠI	Hành động/Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	12/5/2006
SỐ NGƯỜI CHƠI	1
ESRB	Teen
HỆ MÁY	DS

Mảnh đất 3D màu mỡ không phải lúc nào cũng là lựa chọn tốt và là bước chuyển mình lý tưởng cho các tựa game. Dẫn chứng tiêu biểu nhất có thể kể đến dòng Castlevania huyền thoại của Konami khi mà các phiên bản được 3D hóa như Lament of Innocence, Legacy of Darkness… đều không thể tỏa sáng bằng các đàn anh vốn chỉ được dựng trên nền 2D trước đó như Symphony of the Night, Circle of the Moon. Có lẽ chính lý do tế nhị trên khiến các nhà phát triển xêri Castlevania huyền thoại lại đưa tên tuổi này trở lại nguyên bản 2D vốn có thông qua Dawn of Sorrow trên nền máy DS.

Dawn of Sorrow tiếp diễn một năm sau sự kiện trong Aria of Sorrow, Soma Cruz thoát khỏi định mệnh trở thành Dracula mới, kế thừa quyền lực bóng tối. Những tưởng ngày tháng bình yên lại trở về với Soma, bất ngờ, anh dụng độ Celia Fortner - đại diện một giáo phái bóng tối có ý định vực dậy thế lực Dracula. Qua cô gái này, Soma lại bắt đầu chuyến phiêu lưu mới với hy vọng tìm được Dario Bossi và Dmitri Blinov - hai kẻ kế thừa ngai vàng mới của Dark Lord…

Soma đã đụng độ khá nhiều quỷ dữ trong suốt hành trình, nhưng qua đó Soma có thể tích lũy được kinh nghiệm để thăng cấp; người chơi có thể kiếm được số tiền kha khá nhằm trang trải cho vũ khí mới, giáp trụ, nhẫn… để cải thiện các chỉ số cho các nhân vật.

Điểm nổi bật và khá hấp dẫn của trò chơi là khả năng thu thập các linh hồn phát ra từ đối phương của Soma. Các linh hồn mà anh hấp thu được chia làm ba loại chính bao gồm Bullet, Guardian và Enchant. Với các linh hồn thuộc nhóm Bullet và Guardian, Soma có thể dễ dàng triệu hồi chúng qua các phím bấm được bố trí sẵn để làm chức năng hỗ trợ trong trận đấu. Điển hình cho tính năng này có thể kể đến việc triệu tập thiện xạ Amalaric Sniper yểm trợ ngay tức khắc bằng những mũi tên ở tầm xa, hoặc thoắt cái Soma có thể hóa thành hình hài bặm trợn và lực lưỡng của một Barbariccia để "dọn sạch" đối phương trên đường đi. Song song đó, nếu cần gia tăng sức tấn công cho vũ khí yêu thích, bạn có thể sử dụng các linh hồn này để "yểm" vào chúng với sự trợ giúp của cô bạn Yoko.

Xuất hiện trên nền DS, nền máy có ưu điểm màn hình đôi khá độc đáo, Dawn of Sorrow được tinh chỉnh và bổ sung các chi tiết khá hay. Khi nắm quyền điều khiển Soma ở màn hình dưới, màn hình trên sẽ giữ vai trò là một bản đồ động giúp người chơi có thể quan sát chi tiết các điểm lưu, dịch chuyển tức thời và vị trí nơi nhân vật mình đang đứng. Người chơi sẽ không phải truy xuất menu chính nhiều lần như trước đây. Ngoài ra, khi lạc vào những vùng bị tinh thể phủ lấp, bạn có thể giúp Soma phá vỡ các chướng ngại vật trên bằng cách dùng "Stylus" chạm nhẹ vào chúng trên màn hình cảm ứng. Trong những trận đấu trùm, khi cần sử dụng bùa chú Magic Seal để kết thúc trận đấu, người chơi phải nhanh chóng sử dụng stylus lặp lại các biểu tượng phong ấn khác nhau trước thời gian quy định.

Người chơi còn có thể thưởng thức game với nhiều kết thúc khác nhau còn đang đợi hé mở, hay dạo qua mục Wireless nếu cần trao đổi "soul" thu thập được với bè bạn, hoặc tạo một "dugeon" riêng cho mình qua phần chơi Enemy Set.

Đồ họa trong Dawn of Sorrow vẫn đủ sức đáp ứng những đòi hỏi khắt khe nhất của các fan khó tính bằng việc sử dụng tông màu sáng, cách phối cảnh và họa tiết áp lên các nhân vật khá tỉ mẩn. Gắn kết hài hòa những bản nhạc nền được biên soạn công phu và có chiều sâu cùng hệ thống âm thanh mô phỏng tốt giúp Dawn of Sorrow chiếm được thiện cảm của nhiều người chơi, đặc biệt là fan dòng Castlevania ngay từ cái nhìn đầu tiên.

Với sự trở lại ấn tượng của mình, Dawn of Sorrow một lần nữa khẳng định trên kiến trúc 2D cũ nếu có hạt nhân gameplay hấp dẫn - nhân tố quan trọng nhất trong việc quyết định sự thành công của một trò chơi – thì vẫn làm nên chuyện chứ không nhất thiết chỉ mải miết chạy theo công nghệ 3D lộng lẫy, phức tạp như phần lớn các trò chơi đang góp mặt trên thị trường.

ĐĂNG MINH

JACKED - YÊNG HÙNG XA LỘ

Sau khi dòng game Road Rash của "bầu" Electronic Arts khuất bóng vào năm 1999, thể loại đua xe môtô hành động bắt đầu "biệt tích" thị trường khiến các "tay đua ảo" ôm nhiều nuối tiếc. Hiện nay "Jacked" đang "làm mưa làm gió"...

Trong "Jacked", ngoài tiêu chí về đích đầu tiên, người chơi phải luôn đề cao cảnh giác bởi đối thủ máy luôn tìm cách chơi xấu bằng các món "đồ chơi" nằm rải dọc suốt lộ trình đua. Điển hình như gây bóng chày, ống nước có thể khiến đối thủ choáng váng mất tay lái, súng trường nhanh chóng "giúp" tạm dừng cuộc chơi. Riêng khi cần qua mặt tốp đua đang dẫn đầu, bạn có thể "hốt ổ" bằng lựu đạn. Điểm thú vị là bạn có thể phòng bị trước các tình huống xấu bằng các thao tác nhanh nhạy của mình. Ví dụ trong lúc choáng váng do... đính gậy bóng chày, bạn có thể nhấp thật nhanh phím tăng tốc để quay lại trạng thái bình thường. Muốn đối phó với lựu đạn tập kích từ phía sau, bạn phải quan sát điểm rơi của chúng (được bố trí bằng các điểm nháy màu đỏ) để bẻ lái kịp thời.

Ngoài kiểu đua đường trường đã quá quen thuộc, "Jacked" được bổ sung thêm nhiều kiểu đua mới nhằm tạo phấn chấn cho người chơi. Tiêu biểu như mục Survival, người chơi phải tìm cách hoàn tất vòng đua trước sự truy đuổi ráo riết của đối thủ. Với Bang Battle, các đội chơi sẽ tranh giành nhau chiếc "token" vàng nhằm ghi điểm mỗi khi vượt qua các điểm mốc (checkpoint) trên đường đua. Trong kiểu đua này, bạn có thể ra các mệnh lệnh đơn giản để kêu gọi đồng đội máy yểm trợ mình đưa chiếc "token" vàng đến đúng nơi quy định. Ngược lại, với Battle Assault, người chơi buộc phải hạ knockout số lượng đối thủ cố định trên đường đua trong một khoảng thời gian nhất định.

Hào hứng và quyết liệt nhất phải kể đến những vòng "Jack in". Mục tiêu đề ra ở những vòng đua này là bạn phải bám đuổi và thực hiện những cú... bay người đúng thời điểm nhằm đoạt lấy "xế" của đối phương! Hãy khoan, công việc săn đón và đuổi bắt con mồi không hề đơn giản chút nào bởi lộ

Không đánh nhau không nhận anh em

trình đua rất ngoằn ngoèo, lắt léo; bên cạnh đó, "ngựa đua" của bạn luôn tỏ ra "lép vế" hơn của đối phương. Tất nhiên, bạn sẽ lên đời bằng chính "xế chiến" của đối thủ sau mỗi pha hành động thành công.

Mặc dù cách chơi của "Jacked" khá đa dạng và độc đáo, nhưng thật đáng thất vọng về đồ họa: từ cảnh nền, họa tiết nhân vật, đặc biệt là việc thể hiện các hiệu ứng cháy nổ trong game, lại có những bước lùi so với những game đòi hỏi cấu hình tương tự. Điểm thứ hai cần nói đến là chế độ chơi mạng của game tỏ ra khá nghèo nàn, khi các tính năng hỗ trợ LAN, Online đều bị nhà sản xuất lược bỏ và chỉ hỗ trợ tối đa hai người chơi trên cùng một máy. Đây thực sự là những thiếu sót đáng tiếc với một game nhiều tiềm năng như "Jacked". Dù vậy, hãy cứ chơi và chờ một phiên bản tốt hơn.

HOÀNG LÊ
hoang.le@but-tre.com

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Sproing Interactive Media
Phát hành: Empire Interactive
Thể loại: Đua xe
ESRB: Teen
Ngày phát hành: 27/01/2006

Ưu: Cách chơi đa dạng, nhiều tính năng hấp dẫn.
Khuyết: Chơi mạng kém, đồ họa lỗi thời.

Cấu hình tối thiểu: PIII 1GHz; RAM 256MB; VGA 64MB Geforce 4 MX; HDD 600MB; Windows 98SE/ME/2000/XP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: PIV 2,4GHz; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce FX 5700.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Sempron 3300+; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 6600; MB MSI K8N Neo 3.

ĐIỂM TIN

■ **Sau khi rút lại quyền phát triển Disciples III: Renaissance từ tay Mistland South hồi đầu năm,** đồng thời giao game này cho một studio khác thực hiện. Nay, Strategy First tiết lộ Akella (Sea Dogs, Pirates of the Carribean) – một studio của Nga, sẽ đảm nhận việc phát triển trò chơi. Bản game kỳ này dựa trên nền tảng engine 3D mới và có ít nhất ba chủng tộc để người chơi lựa chọn: Empire, Noble Elves và Legions of the Damned. Thời điểm ra mắt trò chơi vẫn chưa xác định.

■ **Tháng trước, trên mạng Internet xuất hiện hàng loạt tin đồn** về việc Command & Conquer 3 đang được thực hiện! Ngay sau đó, EA đã chính thức xác nhận sự hiện diện của trò chơi. Với tên gọi Command & Conquer 3: Tiberium Wars, trò chơi xoay quanh cuộc chiến tranh giành khoáng chất tiberium giữa hai phe GDI và Nod (có thể sẽ có thêm phe thứ ba xen vào). Game dự tính được tung ra vào năm sau.

■ **Thành công vượt bậc của hai "chiến dịch" Brothers in Arms,** đã làm cho tổng hành dinh Ubisoft và Gearbox Software quyết định đánh lớn trận thứ ba - Brothers in Arms: Hell's Highway. Kỳ này, người chơi sẽ cùng Matt Baker và Joe Hartsock tham gia chiến dịch Market Garden – trận đổ bộ bằng đường không lớn nhất trong lịch sử Thế Chiến thứ hai của quân Đồng Minh. Tất nhiên, ngoài "chiến trường" PC sẽ không thể thiếu vắng thế hệ console mới – mục tiêu chính của trò chơi. Game sẽ được xây dựng trên nền tảng engine Unreal 3 và xuất quân trong kỳ nghỉ lễ cuối năm nay.

■ **Circle of Doom - phiên bản thứ tư của dòng game Kingdom Under Fire lừng danh,** sau nhiều năm "vắng bóng" trên lãnh địa PC nay đã trở lại. Song song với bản game dành cho XBox 360, studio phát triển Blueside (Hàn Quốc) cho hay Phantagram (Ninety-Nine Nights) và Dragonfly sẽ hỗ trợ chuyển thể trò chơi sang PC. Hiện thời, chỉ được biết bản PC sẽ hỗ trợ tính năng chơi mạng, trò chơi sẽ có nhiều thay đổi về phong cách chơi so với các game trước.

■ **Sau khi vội vàng thành lập Kaos Studios**

ĐUA XE CÙNG FORD

Trong ngành sản xuất xe hơi, bên cạnh người khổng lồ Toyota, còn có cặp "kỳ phùng địch thủ" Mercedes và BMW so kè trong dòng xe hạng sang, Ferrari có những chiếc "siêu xe" xé gió hoặc xe Rolls Royce hoàn toàn được chế tạo thủ công. Và chúng ta không thể bỏ quên nhãn hiệu xe hơi hàng đầu của Mỹ, hiện đang là đối trọng nặng ký của "samurai" Toyota, đó chính là Ford. Những điều trên cho thấy, Ford hiện là một trong những hiệu xe hơi hàng đầu thế giới nên không có gì lạ khi tên tuổi này vừa được "lăng-xê" qua game đua xe dành riêng - Ford Street Racing (FSR).

Lấy đề tài về đua xe đường phố, FSR là game dạng Arcade với lối chơi khá đơn giản (tương tự loạt game Need For Speed). Bối cảnh game diễn ra tại thành phố Los Angeles, với hơn 20 chặng đua khá đa dạng (từ các đường phố nội ô, trung tâm đến những tuyến cao tốc thênh thang hoặc các đoạn đường ven biển và ngoại ô). Tuy nhiên, đúng như tên gọi, trò chơi chỉ tập trung vào một nhãn hiệu xe hơi duy nhất: Ford. "Garage" của game có khoảng 18 chiếc, được chia làm 3 cấp độ: Classic (xe cổ điển), Performance (xe đua) và High Performance (xe đua siêu hạng). Chúng ta sẽ được dịp chiêm ngưỡng cũng như thử sức những chiếc Ford đã đi vào huyền thoại như dòng Ford Mustang mạnh mẽ, Ford Focus RS nhỏ gọn, thanh lịch hoặc chiếc "siêu xe" thuộc hàng top-ten thế giới Ford GT. Dù nói là đua xe đường phố với bối cảnh là Los Angeles náo nhiệt, nhưng nếu bạn hi vọng FSR sẽ sôi động như dòng NFS danh tiếng thì sẽ sớm thất vọng đấy! Ngoài xe do người chơi điều khiển và của đối thủ thì tuyệt nhiên không có bóng dáng xe cộ nào khác. Đây là nguyên nhân làm cho lối chơi vốn đã rất đơn giản trở nên nhàm, đơn điệu.

Nhưng như vậy, không phải game hoàn toàn không có điểm sáng. FSR có một chế độ chơi rất hay là Team Racing (đấu theo đội). Trong phần chơi này, bạn không chỉ điều khiển một mà là... cả đội xe ba chiếc. Điểm đặc biệt là trong quá trình đua, bạn có quyền đưa ra mệnh lệnh, chỉ thị cho đồng đội cản ép xe đối thủ (Blocking) hoặc thực hiện chiêu "núp gió" (Drafting) để giúp nhau tăng tốc. Bạn còn có thể tùy nghi... hoán chuyển quyền điều khiển giữa các xe thành viên, nhằm đảm bảo cho toàn đội luôn giữ vị trí cao. Nhìn chung, những mệnh lệnh

thực thi tuy chỉ dừng lại ở mức đơn giản nhưng đã giúp cho phần chơi đồng đội trở nên hấp dẫn và độc đáo mà chưa game đua xe nào trước giờ thực hiện được.

Điểm đáng mừng là cơ chế đồ họa của game tuy đòi hỏi cấu hình khá nhẹ nhưng trông lại rất bắt mắt. Quang cảnh đường phố Los Angeles được thể hiện khá chi tiết với tông màu sáng, rực rỡ. Mô hình xe cũng được trau chuốt với những đường nét rất bóng bẩy; thể hiện khá trung thực mức độ hư hại của xe khi xảy ra va chạm.

Dù đã cố gắng tạo nét mới lạ trong lối chơi cũng như hình ảnh nhưng FSR vẫn thiếu những điểm nhấn quan trọng, không khí buồn tẻ trong các màn đua chưa xứng tầm với một game mang chủ đề đua xe đường phố. Những khuyết điểm này đã làm cho FSR chỉ dừng lại ở mức một trò chơi "thường thường bậc trung", khó có thể giữ chân người chơi trong một thời gian dài.

NGỌC CHÂU
ngoc.chau@but-tre.com

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Razorworks Studios
Phát hành: Empire Interactive
Ngày phát hành: 24/02/2006
Thể loại: Đua xe
ESRB: Everyone

Ưu: Kiểu đua đồng đội độc đáo hiếm thấy, hình ảnh khá bắt mắt.
Khuyết: Lối chơi tổng thể đơn điệu, dễ gây nhàm chán, số lượng xe còn ít, không khí vắng lặng, buồn tẻ.

Cấu hình tối thiểu: PIII 1GHz+; RAM128MB; VGA32 MB Geforce 2 trở lên; HDD 200MB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 1 CD.
* Không hỗ trợ card Geforce 2 MX
Cấu hình đề nghị: P4 2,4GHz hoặc AthlonXP 2400+ trở lên; RAM 256MB; VGA 128MB Geforce 4 MX trở lên
Cấu hình thử nghiệm: AMD Athlon64 X2 3800+; RAM 1GB (Dual Channel); VGA 256MB Geforce 6600; MB MSI K8N Diamond.

để "vớt" nhóm phát triển game Trauma Studios (bị xóa sổ bởi DICE – hãng khai sinh ra dòng game Battlefield), THQ đã úp mở về một dự án mà studio mới này đang thực hiện. Giờ đây mọi việc đã rõ ràng hơn, khi cả hai tuyên bố tên trò chơi đang thực hiện là Frontlines: Fuel of War, một game hành động bắn súng. Lấy bối cảnh tương lai, game tập trung khai thác đề tài tranh chấp tài nguyên giữa hai cực Western Coalition và Red Star Alliance. Người chơi sẽ được tiếp cận hơn 60 loại vũ khí và phương tiện di chuyển. Mùa thu năm 2007 được ấn định là thời điểm ra mắt của game.

■ **VU Games cho biết, bộ phim giả tưởng Eragon** (dựa theo bộ truyện Inheritance của nhà văn Christopher Paolini) sắp tung ra tới đây của hãng 20th Century Fox, sẽ có trò chơi cùng tên. Cũng như phim và truyện, nội dung game xoay quanh câu chuyện một cậu bé nhặt được trứng rồng và sau đó là những cuộc phiêu lưu kỳ thú vào thế giới thần thoại. Lối chơi của game thiên về dạng hành động đánh nhau, thi thố phép thuật và cưỡi rồng không chiến. Việc thực hiện trò chơi được giao cho Stormfront Studios (Forgotten Realms: Demon Stone, The Lord of the Rings: The Two Towers). Game sẽ được tung ra vào cuối năm nay trên tất cả các hệ máy, trước khi bộ phim xuất hiện.

■ **Trong khi mọi sự chú ý đều đổ dồn về Medieval II: Total War,** thì Sega lại bất ngờ tung ra một "đạo quân" bí mật, Rome: Total War – Alexander. Với hơn 60 đơn vị mới cùng bốn phe thêm vào, phiên bản mở rộng thứ hai của dòng game lừng danh Total War sẽ đưa người chơi đến với các trận đánh vĩ đại chinh phục Hi Lạp, Ba Tư và Ấn Độ của Alexander Đại Đế. Sega cho hay, họ sẽ phân phối trò chơi thông qua hình thức tải về trực tuyến trong tháng sau.

■ **Dòng game kinh dị kinh điển – Alone in the Dark,** sẽ trở lại với giới hâm mộ trong năm 2007. Theo hãng phát triển Eden Games, đi theo cách thực hiện các bộ phim truyền hình nhiều tập, trò chơi sẽ được chia thành nhiều phần nhỏ, với độ dài mỗi phần từ 30

ĐẶC NHIỆM HÀNH TINH

Chắc hẳn bạn còn nhớ phần đầu của Chrome (ID: G0603_38), trò chơi FPS khá hấp dẫn, ra đời cách đây 3 năm? Được đánh giá khá tốt và nhận được nhiều lời khen từ phía người chơi, nhưng cho đến gần đây, Techland mới quyết định tung ra phần mở rộng với tên gọi: SpecForce (SF). Thật đáng tiếc, có vẻ như phần này đã không thể tiếp nối được thành công của phiên bản Chrome nguyên thủy ngày nào.

Trong bản mở rộng này, bạn tiếp tục vào vai chàng lính đặc nhiệm Bolt Logan - nhân vật chính của bản đầu. Cùng đồng đội trong lực lượng đặc nhiệm SpecForce và với những kế hoạch táo bạo, Logan tìm cách ngăn chặn một tổ chức muốn phá hoại sự yên bình của hành tinh Estrella xinh đẹp.

Cải tiến dễ nhận thấy nhất của SF là khi người chơi... siết cò súng. Cảm giác bắn trở nên thật hơn nhiều, vì nhà sản xuất đã chỉnh lại độ "nảy, giật" của súng - một yếu tố rất quan trọng, đem đến sự lôi cuốn cho những trò chơi FPS - điều mà trước đây Chrome cũng đã thể hiện khá tốt. Tuy nhiên, về khía cạnh "súng ống", đó cũng gần như là cải tiến duy nhất của SF và chưa có sự đột phá đáng kể: các loại vũ khí gần như không có gì thay đổi, ngoại trừ sự xuất hiện của một vài "món" mới nhưng cũng không nhiều tác dụng. Vì vậy, người chơi lại tiếp tục phải "vác" khẩu súng trường tự động quen thuộc đến nhàm chán, "lang thang" từ đầu đến cuối game. Thêm vào đó, phần âm thanh như tiếng súng, không được đầu tư nhiều, nên đã làm giảm phần nào cảm giác "đã tay" mà hình ảnh đã mang lại.

Những yếu tố thú vị của Chrome trước đây vẫn được giữ nguyên như: khả năng sắp xếp "tư trang" trong "rương" theo kiểu game nhập vai, hoặc các "siêu năng lực" bẻ khóa máy tính, chạy nhanh, nhắm xa, bật giáp bảo vệ hay tàng hình... Tuy nhiên, những siêu năng lực này còn mang đến khá nhiều "trục trặc" cho người chơi. Chẳng hạn, khi kích hoạt khả năng tàng hình, đôi khi máy vẫn tấn công về phía bạn dù chẳng có lý do gì để chúng có thể thấy bạn cả! Vấn đề AI cũng đáng nản lòng! Máy vẫn mang dáng vẻ của những con "bot" cách đây 3 năm, chỉ biết đứng tại chỗ chờ bạn đến mà không thể hiện được chút "đầu óc" nào.

Cũng may, SF đã phát huy được một trong những điểm mạnh của Chrome: những màn điều khiển phương tiện di chuyển. Nếu trong phần trước, người chơi vẫn "thòm thèm" với những cảnh lái xe quá ngắn ngủi và ít ỏi, thì giờ đây, SF cung cấp cho bạn khá nhiều cảnh chơi này và một vài cảnh thực sự hấp dẫn. Chẳng hạn, màn chạy trốn cùng đồng đội trên phi thuyền cá nhân, lướt với tốc độ chóng mặt khi len lỏi qua các hàng cây giữa rừng già, dưới sự truy đuổi gắt gao của máy bay đối phương.

Không có nhiều thay đổi, cải tiến về cách chơi cũng như âm thanh, hình ảnh, SF đã thể hiện "đúng nghĩa" chỉ là một bản mở rộng, không hơn không kém! Dĩ nhiên, bạn không thể đòi hỏi nhiều biến đổi lớn. Nhưng, điều đáng trách là nhà sản xuất đã tung ra phiên bản này quá muộn, khi thị trường game nói chung và thể loại FPS nói riêng, đã phát triển rất xa so với thời điểm phần Chrome đầu tiên đạt được thành công. Có lẽ, SF chỉ nhận được sự quan tâm của những ai đã từng chơi qua Chrome. Còn với các game thủ khác, nó chỉ là một game bắn súng bình thường.

QUỐC HUY
quoc.huy@but-tre.com

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Techland
Phát hành: TopWare
Ngày phát hành: 23/03/2006
Thể loại: Hành động
ESRB: Mature

Ưu: Cảm giác bắn thực hơn, bổ sung nhiều màn lái xe, phi thuyền...
Khuyết: Không có nhiều cải tiến đáng kể.

Cấu hình tối thiểu: PIII 1,3GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB Geforce 3 trở lên; HDD 2GB; Windows 98SE/ME/2000/XP; 2 CD
* Không hỗ trợ card Geforce 4 MX.
Cấu hình đề nghị: P4 2,4 GHz hoặc AMD AthlonXP 2400+ trở lên; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 6200 trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Athlon 64 3700+; RAM 1GB (Dual Channel); VGA 128 MB Geforce 6600GT; MB MSI K8N Neo4.

đến 40 phút. Khi bắt đầu một phần mới bằng tập tin lưu có sẵn, game sẽ thực thi một đoạn phim ngắn tóm tắt lại diễn tiến của phần trước. Atari, hãng phát hành trò chơi, cho hay game sẽ được tung ra đồng thời trên PC và XBox 360.

■ **Sau khi tung ra bàn game Age of Wonders: Shadow Magic (2003),** Triumph Studios đột nhiên "biến mất" một cách bí ẩn. Mãi đến khi ngày hội E3 chuẩn bị khởi động, studio này mới chịu lộ diện, đồng thời cho biết họ đang thực hiện một trò chơi hành động phiêu lưu hấp dẫn, mang tên gọi Overlord. Một game mà theo mô tả ban đầu, người chơi có nhiệm vụ xây dựng lại vương quốc bóng đêm của mình, nhằm lấy lại vị thế một lãnh chúa hùng mạnh dưới sự của hỗ trợ nhóm quỷ lùn. Game sẽ được phát triển cho PC và XBox 360, do Codemasters phát hành vào mùa hè năm 2007.

■ **F.E.A.R sẽ có phần tiếp theo là điều chắc chắn,** nhưng không chỉ một mà là hai. VU Games, nơi nắm giữ thương hiệu trò chơi, cho hay sẽ tung ra bản chuyển thể dành cho XBox 360, đồng thời tiết lộ bản mở rộng – F.E.A.R Extraction Point, hiện đang được TimeGate Studios (Kohan, Axis & Allies) phát triển và sẽ tung ra trong mùa thu năm nay. Về phần Monolith, tuy có kế hoạch làm một bản F.E.A.R mang tên khác (do không sở hữu thương hiệu), nhưng vẫn giúp đỡ VU Games thực hiện bản mở rộng, nghe đâu hai bản game này có thể sẽ liên quan đến nhau!

■ **Tại hội nghị các nhà đầu tư gần đây,** EA cho hay Medal of Honor: Airbone và trò chơi theo phim Superman Returns sẽ được dời ngày phát hành lại. Với Superman, quyết định này sẽ làm cho game mất cơ hội ra mắt cùng lúc với bộ phim, nhưng lại là một kết hợp tốt khi tung ra vào thời điểm cuối năm, lúc có bản DVD của phim. Còn phần MoH: Airbone, vốn được EA đặt mục tiêu phát triển mạnh trong 5 năm tới, sẽ xuất hiện vào đầu năm 2007.

■ **Trước giờ khi nhắc đến loạt game James Bond 007,** thương hiệu của EA luôn gắn liền với

BÍ ẨN NGÔI NHÀ HOANG

Có những game phiêu lưu dù "xưa lắc xưa lơ" nhưng ánh hào quang xung quanh chúng không hề tắt. Khi nhắc đến Grim Fandango, Runaway ... người ta vẫn trầm trồ, bởi cốt truyện hay và game dí dỏm. Ngược lại, có những game được tung ra trong thời điểm hiện tại nhưng được xây dựng bằng những kỹ thuật gần như của thời... "tiền sử" , gây khó khăn và thất vọng rất nhiều cho người chơi. Scratches là một minh chứng sống động.

Không phủ nhận game có một cốt truyện khá hấp dẫn. Người chơi vào vai tiểu thuyết gia chuyên viết truyện kinh dị, trải qua một chuyến đi thực tế để hoàn thành cuốn tiểu thuyết dở dang của mình. Ba ngày hai đêm trong một tòa lâu đài bỏ hoang, ngoài việc thu thập đầy đủ dữ liệu cần thiết, tiểu thuyết gia còn khám phá những bí mật ghê rợn – nguyên nhân gây nên sự điên loạn và cái chết cho các thế hệ chủ nhân của lâu đài này.

Những game dạng phiêu lưu thuộc thể loại ma quái, kinh dị hầu như rất hiếm và thật đáng tiếc, chúng lại khá mờ nhạt. Điển hình như chuỗi câu truyện điều tra về những hiện tượng kỳ bí của chàng thám tử Delaware do Big Time Games sản xuất, và bây giờ là Scratches do Got Game sản xuất. Cốt truyện hấp dẫn là thế, nhưng dường như các nhà sản xuất đã không thể mang đến cho người chơi sự hứng thú do có quá nhiều lý do gây thất vọng.

Trong Scratches, điều đầu tiên cần nói đến là góc nhìn của game. Bạn có thể tự do xoay chuyển như những game có góc nhìn thứ nhất khác, nhưng... hơn thế nữa: người viết có cảm giác khi chơi không có một "điểm tựa" nào cố định, mọi vật cứ trôi tuột xung quanh mình như quả lắc đồng hồ đung đưa qua lại. Và bạn đừng dại dột để yên con trỏ chuột vào hai bên cạnh màn hình - góc nhìn sẽ xoay vòng vòng không ngừng. Bất lợi này gây khó khăn đáng kể khi chơi vì với những người không quen thì rất dễ chóng mặt. Dường như biết trước sự bất lợi này, nên trong game còn có một tùy chọn chơi theo dạng chuyển cảnh (slideshow). Nhưng nếu chơi theo dạng này, bạn sẽ khó lòng hình dung ra vị trí của mình trong lâu đài rộng lớn với nhiều phòng ốc. Tóm lại một câu: Rất bất tiện khi di chuyển.

Một điểm đáng trách nữa là phần giải đố hầu như không có, mà chỉ đơn thuần tìm kiếm và lắp ráp đồ vật. Và nếu chú ý không kỹ, bạn sẽ để sót đồ vật do vị trí đặt chúng hơi khó thấy.

Phần đồ họa của game không sống động, cuốn hút bởi chúng chỉ là những cảnh tĩnh được phối tông màu tối, cũ kỹ nhằm tạo cảm giác rờn rợn cho hợp với các bí mật đang ẩn hiện bên trong lâu đài. Riêng mảng nhạc nền êm dịu cộng thêm những tiếng động như tiếng cọt kẹt khi mở cửa, tiếng bước chân thình thịch..., ít ra, cũng góp phần tạo nên một chút cảm giác hồi hộp, nghẹt thở cho game.

Một cốt truyện hay chưa đủ sức hấp dẫn những khán giả "khó tính" của game phiêu lưu – một thể loại vô cùng kén người chơi. Mong rằng trong những lần ra mắt tiếp theo, chúng ta sẽ có dịp thử sức với một game phiêu lưu thuộc trường phái huyền bí kinh dị, tốt hơn nữa. Còn với Scratches? Đừng nhắc tới...

ĐAN QUYÊN
dan.quyen@but-tre.com

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Got Game / Nucleosys
Phát hành: Adventure
Ngày phát hành: 08/03/2006
Thể loại: Phiêu lưu
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: PIII 800MHz+; RAM 128MB; VGA 16MB trở lên; HDD 500MB; Windows 98 SE/2000/ME/XP; 1CD.
Cấu hình đề nghị: P4 1,6 GHz hoặc Sempron 2600+ trở lên; RAM 256MB; VGA 32MB Geforce 256 trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Sempron 3300+; RAM 512MB; VGA Geforce 6200 128MB; MB MSI K8N Neo3.

chàng điệp viên hào hoa này. Nhưng mới đây, Activision đã gây "sốc" cho giới hâm mộ, khi công bố lấy được quyền phát hành dòng game này từ tay EA. Thỏa thuận ký kết với MGM và EON Productions (nơi sở hữu thương hiệu chàng điệp viên), cho phép Activision phát triển loạt game James Bond dành cho các hệ máy hiện tại và thế hệ mới, đồng thời được quyền khai thác nội dung từ truyện cũng như phim để làm game. Thời hạn của thỏa thuận kéo dài đến năm 2014. Vẫn chưa biết được bằng cách nào mà Activision lại "qua mặt" được EA!

■ **Cuối cùng thì Microsoft cũng chính thức xác nhận việc mua lại Lionhead Studios của ngài Peter Molyneux.** "Việc đạt được thỏa thuận sẽ giúp cho Lionhead ổn định và tập trung sức lực cho việc sáng tạo các sản phẩm thế hệ mới", Peter nói. Với thương vụ này, Lionhead chỉ tập trung phát triển game độc quyền cho XBox 360 và PC, đồng thời cũng chấm dứt tin đồn về việc "tranh giành" giữa Microsoft và Ubisoft.

■ **Variety cho biết,** phần ba bộ phim Resident Evil hiện đang được khởi quay tại Mêhicô. Lấy tên gọi Extinction thay cho Resident Evil: Afterlife như ban đầu, phim được thực hiện bởi đạo diễn Russell Mulcahy (Highlander) với phần nội dung do nhà biên kịch kỳ cựu Paul W.S. Anderson đảm nhận. Phần lớn diễn viên chính từ tập phim trước sẽ tiếp tục vai diễn của mình, bao gồm Milla Jovovich (Alice), Sienna Guillory (Jill Valentine) và Oded Ferh (Carlos Olivera). Hiện vẫn chưa biết ngày phát hành phim, trong khi có thông tin phần bốn đang được lên kế hoạch.

■ **Dù Cold Fear thất bại về doanh số,** nhưng vẫn được sự quan tâm của các nhà làm phim. Variety cho biết, hiện Avatar Films và Sekretagent Productions, mua bản quyền chuyển thể game sang phim. Công ty đầu là một nhà phân phối nhỏ chuyên về các phim nước ngoài mới, hãng còn lại sản xuất phim được dẫn dắt bởi hai nhà viết kịch bản game - Corey May và Dooma Wendschuh, từng thực hiện Prince of Persia: Warrior Within.

HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com

KHAN2 Thành Cát Tư Hãn

Ngày 05/05/2006, phiên bản Khan2 - Thành Cát Tư Hãn (Khan2), đã được Hanoi Telecom và CyberWorld phát hành tại Việt Nam.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Thành Cát Tư Hãn

Thành Cát Tư Hãn (1155 ~1167, 1227) là người đã hợp nhất các bộ lạc của Mông Cổ và xưng là Đại Hãn năm 1206. Từ đây, Thành Cát Tư Hãn đưa quân đội đi chinh phục các miền đất khác. Vó ngựa Mông Cổ dẫm nát những cánh rừng taiga của nước Nga, giày xéo đất Hungary bên bờ sông Danuyp, chiếm lĩnh những mảnh đất màu mỡ và những khu rừng nhiệt đới phương nam. Thành Cát Tư Hãn không bỏ qua vùng đất giá lạnh Siberia cũng như ghi dấu giày chinh phạt lên những ngọn núi hùng vĩ ở Hy Mã Lạp Sơn. Năm 1225, ngay trước khi tiến đến ranh giới Á – Âu, Thành Cát Tư Hãn đã có trong tay một đội quân tinh nhuệ, kỷ luật và hùng mạnh, và chỉ cần thu phục thêm một vương quốc nhỏ bé ở châu Âu nữa là Thành Cát Tư Hãn thống trị được cả thế giới. Tưởng chừng không một thế lực nào, một sức mạnh nào có thể ngăn cản vó ngựa của Mông Cổ, thế nhưng Thành Cát Tư Hãn đã không bao giờ kịp hoàn thành ý đồ của mình.

Khan2 lấy bối cảnh tại một vương quốc nhỏ bé nằm trên ranh giới Á – Âu, nơi mà đội quân hùng mạnh của Thành Cát Tư Hãn đã phải dừng gót. Bạn sẽ là một trong các chiến binh dũng cảm chống lại sự xâm lăng của Mông Cổ trong trận chiến tại ranh giới này.

Đẹp và thật hơn

Giao diện của Khan2 đã thay đổi hẳn so với phiên bản trước. Đáng kể nhất là khung cảnh trò chơi, cảnh vật trông thật hơn, đẹp hơn: cảnh vật quanh vị trí bạn đang đứng hiện rõ ràng và bắt đầu trở nên mờ ảo khi bạn nhìn ra xa. Đứng tại Lublin Mongol Fortress, bạn sẽ cảm nhận được cái lạnh lẽo, băng giá của khu vực tuyết trắng. Ngược lại, khi ở map Lava Canyon, màu cam đỏ bao trùm khung cảnh sẽ cho bạn cảm nhận về cái nóng của nham thạch núi lửa.

Một thay đổi nữa ở Khan2 là quái vật thông minh và đa dạng hơn bản đầu.

Trong phiên bản cũ, bạn phải tham gia party mới có thể chiến đấu được vì quái vật mạnh hơn bạn rất nhiều. Khan2 có các nhiệm vụ cho người chơi một mình theo từng cấp (level). Bên cạnh đó, hai map mới được bổ sung là Lost Dungeon of Siberia và Frozen Lake of Siberia chỉ dành riêng cho các game thủ cấp cao (từ 125 trở lên) cộng với việc tuyên bố sẽ có thêm "Công thành chiến" chắc chắn sẽ làm cho Khan2 hấp dẫn hơn.

Âm thanh chi tiết đến từng chiêu thức tấn công của người chơi, cùng với nhạc nền lúc du dương, lúc dồn dập khiến cho người chơi phần nào quên đi cảm giác mệt mỏi khi phải ngồi lâu với máy tính.

Hiện nay, vẫn còn ít người chơi Khan2, nhưng với ưu điểm đồ họa 3D đẹp mắt, hình ảnh nhân vật rõ ràng, cách chơi không phức tạp, yêu cầu phần cứng không quá cao, Khan2 hứa hẹn sẽ mang lại cho bạn những giây phút thư giãn sau những giờ làm việc, học tập căng thẳng.

HUY CƯỜNG

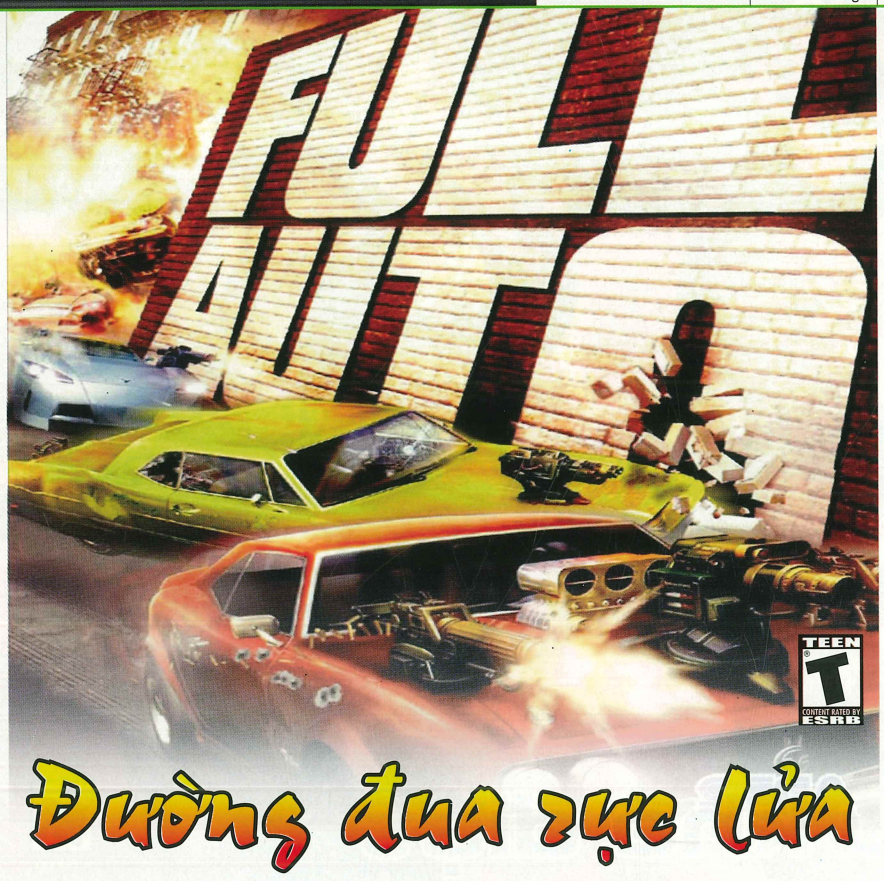
Từ 10/05/2006, bạn được nhận CD cài đặt Khan2 miễn phí. Xem chi tiết tại *http://www.khan.com.vn/php/tcth,32,16.html.*

THÔNG TIN GAME

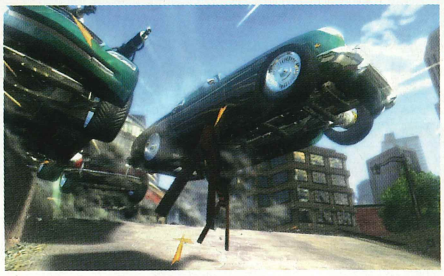
Phát triển: Mirinae
Phát hành: Hanoi Telecom - CyberWorld
Thể loại: Game Online
ESRB: Everyone
Ngày phát hành: 05/05/2006

Cấu hình tối thiểu: PIII 800MHz; RAM 128MB; VGA 64MB; HDD 1GB; Windows 98/ME/2000/XP.
Cấu hình đề nghị: P4 1,4GHz; RAM 256MB; VGA 64MB.

Phát triển: Pseudo Interactive | **Phát hành:** Sega | **Thể loại:** Hành động | **ESRB:** Teen | **Ngày phát hành:** 14/02/2006



Đường đua rực lửa



Bạn đang tìm kiếm một game đua xe được xây dựng trên công thức chính là những pha va chạm vật lý kiểu Burn Out cùng những màn hành động đến nghẹt thở đậm chất Twisted Metal? Để "tìm kiếm" một ứng viên thỏa các tiêu chí trên là điều dường như khó thực hiện trên các hệ console hiện hành. Tuy nhiên, nếu may mắn sở hữu một "chú 360" bạn có thể tìm đến đường chạy Full Auto của đại gia Sega để thưởng thức "công thức pha chế" trên.

Một trong những ưu điểm đồng thời là nét nhấn riêng của Full Auto so với các game đua xe cùng loại chính là việc bổ sung tính năng "Rewind" (đã khá nhẵn mặt với các game thủ trong Prince of Persia). Thông qua tính năng này người chơi có thể hồi lại các hành động diễn ra trong game vào bất kì thời điểm nào (được kiểm soát bởi một thang biểu kế đặt ở góc phải màn hình). Thử tưởng tượng "con xế" của bạn đang sắp nổ tung khi chẳng may chạm vào các chướng ngại vật trên đường khi vào khúc cua gấp hay vướng phải mìn, tên lửa đạn đạo tập kích từ phía sau, khi cách đích đến chỉ vài chục mét...Thay vì phải chịu trận, khởi động lại lộ trình đua, giờ đây chỉ cần thao tác bấm phím là bạn có thể đảo ngược tình thế một cách dễ dàng.

Song song với "Rewind" làm chìa khóa chính hỗ trợ đắc lực các cuộc tranh tài, mỗi "xế hộp" trong Full Auto cũng được trang bị đến tận "chân răng" nhiều loại vũ khí khác nhau được phân thành từng cặp với nhiều tên gọi khác nhau. Tất nhiên, mỗi loại có sở trường và sở đoản khác nhau. Điển hình như trang bị Melee bao gồm shotgun và lựu đạn đòi hỏi người chơi phải linh hoạt phát huy điểm mạnh của hai loại vũ khí này thông qua những pha áp sát, đối đầu trực diện. Ngược lại "Taticals" lại thích hợp cho những trận đấu tầm xa với trang bị đầu đạn tên lửa có sức công phá lớn cùng bom khói có thể tung hỏa mù từ đằng sau, đặc biệt vào những khúc quanh có nhiều chướng ngại vật nguy hiểm.

Ngoài tiêu chí cán đích đến đầu tiên của kiểu đua đường trường truyền thống, tùy các giải đấu mà những tiêu chí đánh giá, xếp loại để giành các tấm huy chương sẽ khác nhau như về đích trước thời gian quy định, hạ gục đối thủ trên đường đua càng nhiều càng tốt trước khi cán đích, phá hủy chướng ngại vật càng nhiều càng tốt... Tùy vào các thứ hạng đạt được sau mỗi vòng đua mà bạn có thể mở khóa được nhiều thứ khác như "xế" mới trang bị vũ khí "hầm hố" hơn, màu sơn mới cho từng loại xe.

Như đã đề cập, ngoài những trận so tài nảy lửa với chủng loại vũ khí đa dạng theo phong cách Twisted Metal, điểm tạo nên hấp dẫn của Full Auto chính là việc mô phỏng và dàn dựng các pha va chạm vật lý hấp dẫn không kém gì các vụ đụng "nảy lửa" trong sêri Burn Out. Đặc biệt với phần cứng của Xbox 360, Full Auto cho phép người chơi thỏa sức chứng kiến các hiệu ứng hình ảnh phức tạp - cảnh các tường bê tông đổ sụp thành từng mảng, các cột điện cao thế nằm xẹt điện "tung toé" ngay trên đường chạy hay cảnh các trạm xăng, xe bồn bốc cháy dữ dội... Điều đáng tiếc là do xử lý chưa tốt nên hiện tượng khung hình bị giảm đột ngột trong các pha va chạm diễn ra khá thường xuyên, đây là điểm chưa hoàn toàn thuyết phục của một game trên console thế hệ mới như Full Auto. Phần âm thanh mô phỏng và nhạc nền chủ đạo kém ấn tượng cũng là một trong những điểm trừ không đáng có.

Nhìn chung, tuy còn mắc khá nhiều lỗi vụn vặt khiến Full Auto chưa tạo được "cú huých" ngang hàng với các tên tuổi lớn nhưng Full Auto vẫn thích hợp cho những ai đang tìm kiếm một game đua xe lai nhiều phong cách để đổi gió.

Huy Vũ

PS2

Phát triển: Sega | **Phát hành:** Sega | **Thể loại:** Hành động | **ESRB:** Mature | **Ngày phát hành:** 27/04/2006

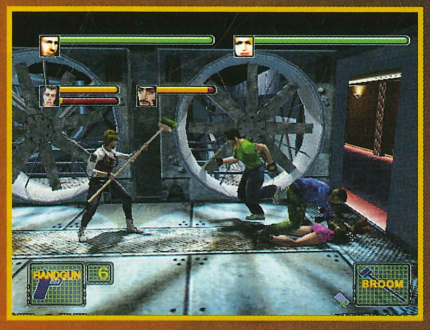
ダイナマイト刑事 DEKA Dynamite

Mục tiêu khó diệt

Mặc dù sớm thất bại trong việc đối đầu với dòng Play Station của đại gia Sony nhưng những tên tuổi trên dòng máy Sega Saturn như Panzer Dragoon, Christmas Nights, Shining Force... vẫn để lại nhiều lưu luyến và kỉ niệm đẹp cho các fan mộ điệu. Như để hâm nóng "thời vàng son" của các dòng game trên, Sega nhanh chóng đưa ra bộ tuyển tập Sega Ages 2500 Series bao gồm những tựa game nổi tiếng một thời trên dòng máy Saturn sang Play Station 2 đang phổ biến hiện nay, Dynamite Deka là một trong số đó.

Về cơ bản Dynamite Deka có cách chơi tương tự với những game đi cảnh 3D khác như Final Fight, Mortal Kombat: Shaolin Monk... Người chơi chỉ làm nhiệm vụ đơn giản là quét sạch mọi cản trở trên đường đi càng nhanh càng tốt. Tất nhiên, ngoài nắm đấm để phô trương sức mạnh, người chơi có thể sử dụng các vật dụng nằm rải rác trên đường như chổi lau nhà, thùng gỗ, súng lục... Điểm đặc biệt của Dynamite Deka là xen kẽ những pha Quick Event đặc trưng của dòng game Shenmue vào trong những đoạn cảnh được sắp đặt sẵn. Nghĩa là bạn phải nhanh tay lặp lại các phím bấm sau khi nhận được các câu thông báo trên màn hình trò chơi trong khoảnh khắc tích tắc. Thao tác chính xác các pha Quick Event trên sẽ giúp bạn giải quyết đối phương chớp nhoáng, đồng thời vượt qua các vật chướng ngại vật trên lộ trình thay vì phải chịu thiệt oan uổng một tí HP nếu chẳng may thực hiện sai.

Hoàn tất mục chơi chính nếu muốn tìm lại chút "hương xưa" của Dynamite Deka trên máy Saturn bạn có thể thử qua mục Sega Saturn Mode của game. Ngược lại để trổ tài thiện xạ của mình bạn có thể dạo qua phần Derscope để thưởng thức mục chơi bắn tàu ngầm. Song song đó, các mục chơi khác như Arrest mode: đuổi bắt các npc trong màn chơi; Altered Beast mode thu thập các quả cầu sáng để giữ cho thanh HP luôn đầy... cũng là một trong những phụ lục khá vui nhộn mà bạn không nên bỏ qua.

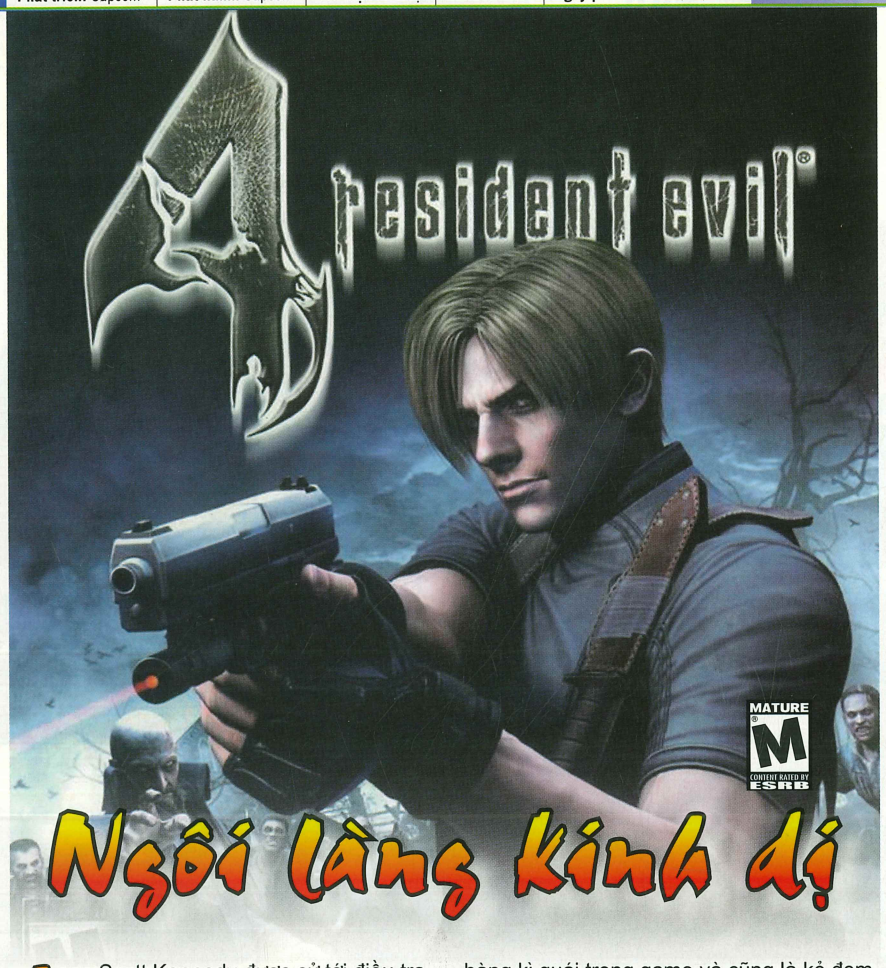


Nếu chịu khó lướt qua các mục chơi vừa kể trên bạn sẽ nhận thấy Dynamite Deka đã được chăm chút lại bộ cảnh đồ họa sáng sủa, bắt mắt hơn phiên bản nguyên thủy vốn cục mịch, đa giác gồ ghề, tông màu nhạt rất đơn điệu. Tuy nhiên, ngoại trừ thay đổi khá đáng kể về đồ họa, phần âm mô tả và nhạc nền phụ họa lại vẫn "y chang" nguyên bản nên chất lượng tỏ vẻ lép vế so với các trò chơi cùng phong cách ở thời điểm hiện tại. Điểm đáng phàn nàn thứ hai là trò chơi quá ngắn, chỉ vẻn vẹn trong khoảng 20 phút để "luyện cơ tay" là bạn có thể dễ dàng cùng bè bạn hoàn thành game.

Nếu đang tìm một game đi cảnh vui nhộn để tranh tài cùng bạn bè thì Dynamite Deka là lựa chọn không tồi. Bằng không thông qua trò chơi này bạn có thể có thêm chút hiểu biết về dòng máy Saturn của đại gia Sega từng vang bóng một thời.

HUY VŨ

Phát triển: Capcom | **Phát hành:** Capcom | **Thể loại:** Kinh dị | **ESRB:** Mature | **Ngày phát hành:** 25/10/2005



Ngôi làng kinh dị

Leon Scott Kennedy được cử tới điều tra một vụ mất tích bí ẩn của con gái tổng thống tại một ngôi làng hẻo lánh ở châu Âu. Mọi chuyện dần trở nên phức tạp khi đón tiếp Leon là những dân làng hung hãn. Họ vẫn là con người, nhưng có cái gì đó khác biệt trong mắt họ, một thứ không thuộc về thế giới loài người. Họ không phải là zombie. Họ khác biệt...

Resident Evil 4 (RE4) được đánh giá có độ khó khá cao và ngay khi mới nhập cuộc, game sẽ cho bạn biết điều đó được Capcom dàn dựng như thế nào với những dân làng thiếu khả ái: họ di chuyển rất nhanh, tập hợp theo từng nhóm, biết tìm mọi cách để tiếp cận và tấn công từ mọi cự ly, biết lừa né đòn và sử dụng muôn vàn tiểu xảo. Sẽ không quá bất ngờ nếu bạn lãnh một chiếc rìu vào bả vai hoặc Dr. Salvador cầm chiếc cưa máy tiếp cận đòi... "giải phẫu thẩm mỹ" cho Leon.

Càng về sau, đối thủ càng khó chơi hơn và sự hiện diện của Merchant, tay bán hàng kì quái trong game và cũng là kẻ đem lại cho bạn khả năng nâng cấp vũ khí, thật sự là một cứu cánh hợp lý. Rất nhiều ý kiến chê RE4 thiên quá nhiều về tính hành động, giảm sự kinh dị và bắt đầu lai tạp RPG (game nhập vai) cũng vì lý do này. Bạn có thể tiêu diệt gã bán hàng Merchant nếu muốn game thêm phần thực tế nhưng rồi sẽ sớm nhận ra đó là một hành động sai lầm, bởi gã luôn là điểm tựa giúp bạn trở nên mạnh mẽ hơn.

RE4 có một cải tiến thú vị, đó chính là việc chuyển từ góc nhìn thứ ba sang góc nhìn ngang vai, giúp người chơi có khả năng ngắm bắn chính xác những vị trí mình muốn (nếu đã từng chơi Cold Fear thì bạn đã từng gặp nó đấy). Tuy nhiên, cách hành động này cũng có nhược điểm vì camera được đưa về cận cảnh nên sẽ khó khăn trong việc quan sát xung quanh, và nếu không phản ứng nhanh bạn sẽ bị đối thủ "túm" ngay khi đang nhắm bắn!

Không quá khác biệt so với phiên bản game của hệ máy GameCube nhưng Capcom đã bổ sung thêm mục Extras với những phần chơi đầy thú vị. Đó là nữ nhân vật Ada Wong, vốn có "duyên tiền định" với Leon ở phiên bản trước. Thật khó đoán được kết cuộc giữa chàng và nàng nhưng RE4 cũng là một mấu chốt quan trọng trong câu chuyện tình cảm này.

Bao phủ game là một tông màu u tối, xám xịt và độ tương phản không quá cao, khiến cho không khí của game luôn mang một màu sắc đáng sợ bởi những hiểm nguy ẩn chứa bên trong. Cảm giác kinh hãi khi một mình lẻ loi trên nghĩa địa trong cơn mưa tầm tã, trong một lâu đài u ám hay một hòn đảo kì dị có phần đóng góp không nhỏ của âm thanh. Nhạc nền tuy không nhiều nhưng tiếng động thực tế đi kèm lại tỏ ra rất hiệu quả như tiếng rì rầm rợn người của các tu sĩ, vài tiếng kêu không rõ xuất xứ và đặc biệt nhất là tiếng thở của những con Regenerator, thứ quái vật khủng khiếp nhất trong RE4.

Góc nhìn ngang vai là điểm thú vị của RE4 nhưng nó không thật sự linh hoạt như game Cold Fear và điều này bị nhiều gamer phê bình. Rõ ràng nhất vẫn là "tuyệt chiêu" muôn thuở của dòng RE buộc bạn phải đứng yên khi ngắm bắn, khiến Leon trở thành mục tiêu chết. Điều tiếp theo là tính cơ động của Leon Kennedy, rõ ràng anh chàng có khả năng đá tung đối thủ, tung người qua cửa sổ, đạp cửa... nhưng tréo ngoe ở chỗ bạn chỉ có thể đá văng đối thủ khi đã tạo cho hắn một mức sát thương nhất định.

RE4 có xứng đáng với giải "The Best Game of Year 2005" do GameSpot bình chọn hay không? Đó không phải là vấn đề đáng phải bàn cãi khi bạn đã cảm nhận nó và nếm trải những giờ phút hành động đầy mạo hiểm mà RE4 đem lại. Mọi chuyện có thể đã khép lại với người viết, song liệu bạn đã có đủ can đảm để bước đi trong "ngôi làng kinh dị" hay chưa?

NGUYỄN ĐỨC

Tên game: DOGTAG
Thể loại: Hành động
Phát triển: Diezel Power Studios
Phát hành: Digital Jesters
Ngày phát hành: Q2/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

CẠM BẪY DOGTAG

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Trọng tâm của Dogtag là khuynh hướng hành động nhanh, thích hợp với các fan chuộng lối chơi action thuần túy.

Một tiểu đoàn lính thủy đánh bộ Mỹ đột nhiên biến mất trong lúc tham gia chiến dịch ở Đông Phi, mọi cố gắng liên lạc đều không mang lại kết quả. Ngay lập tức, một toán đặc nhiệm được phái đi nhằm tìm hiểu sự việc kỳ lạ này, đồng thời thực hiện bằng được nhiệm vụ trọng yếu: đưa viên tướng chỉ huy về điều tra nguyên nhân. Khi đổ bộ xuống gần thành phố nơi mất liên lạc với tiểu đoàn lính thủy đánh bộ, toán đặc nhiệm đã bị một đội quân đông đảo được trang bị vũ khí hạng nặng, có cả xe tăng và máy bay lên thẳng tấn công dữ dội. Khủng khiếp hơn, đó lại chính là tiểu đoàn mà họ đang tìm kiếm! Một âm mưu tạo phản hay còn lý do gì khác? Đó là nội dung chính của Dogtag, trò chơi hành động - chiến thuật nhóm của hãng Diezel Power sẽ ra mắt trong thời gian sắp tới. Thông qua 15 màn chơi, người chơi sẽ cùng ba thành viên khác của toán đặc nhiệm đi tìm câu trả lời cuối cùng.

DÀNH CHO MỌI ĐỐI TƯỢNG

Thể loại hành động - chiến thuật nhóm có lẽ không còn quá xa lạ, tuy nhiên các game này có "rào cản" là yếu tố điều khiển đồng đội còn hơi phức tạp và cần nhiều thời gian để làm quen. Với Dogtag, Diezel mạnh dạn tuyên bố các thao tác điều khiển, tương tác với đồng đội đơn giản, dễ hiểu và dễ thực hiện sẽ hạn chế triệt để "rào cản" này. Trọng tâm của Dogtag là khuynh hướng hành động nhanh, thích hợp với các fan của lối chơi action thuần túy. Chỉ với một câu ra lệnh đơn giản, bạn có thể điều khiển đồng đội thực hiện lập tức các hành động "truyền thống" như: tấn công, phòng thủ tại chỗ, chiếm vị trí, bắn yểm trợ...

Về hệ thống vũ khí trong game, theo thông tin từ phía nhà phát triển, mỗi thành viên của đội đặc nhiệm được trang bị đầy đủ các loại vũ khí hiện đại như súng tiểu liên M16, súng lục, các loại lựu đạn... tùy theo vai trò, mỗi người sẽ có thêm những loại vũ khí chuyên dụng như súng tỉa, súng chống tăng. Trong lúc điều khiển nhóm, người chơi tùy ý hoán chuyển quyền điều khiển qua lại giữa 4 nhân vật (khá giống với dòng Hidden & Dangerous ngày xưa! - NV).

CÔNG NGHỆ TƯƠNG LAI

Theo những lời giới thiệu của nhà sản xuất, người chơi sẽ được tiếp cận những công nghệ khá "đỉnh" trong game. Đầu tiên là việc "úp mở" thông tin về khả năng game sẽ hỗ trợ bộ xử lý vật lý (Physics Processing Unit - PPU), bạn có thể xem thêm thông tin trên TGG số tháng 7/2005. Nếu có ứng dụng vật lý trên, các hiệu ứng của trò chơi được "đôn" lên rất nhiều lần: các cảnh cháy nổ, khói lửa trông bắt mắt và "thực" hơn, tức sức công phá của súng đạn, bom, tên lửa cho đến các vật thể được mô phỏng chi tiết và sống động. Chúng gây ảnh hưởng đáng kể đến lối chơi của game. Ví dụ, bạn không thể nấp quá lâu sau các vật chắn như thùng gỗ, tường gạch do chúng không chịu đựng nổi áp lực mạnh, nhất là khi đụng độ với xe tăng, trực thăng...

Nói chung, đối với một game bắn súng như Dogtag, việc sử dụng engine vật lý Novadex và (hi vọng sẽ có) PPU sẽ làm cho trò chơi hấp dẫn hơn rất nhiều, nhất là khi công nghệ của Ageia đang là tâm điểm chú ý khi nó có mặt trong một tựa game cực kỳ nổi tiếng: Unreal Tournament 2007 của hãng Epic. Ngoài ra, những phần chi tiết cơ bản về mặt hình ảnh của game như môi trường, bề mặt vật thể, nhân vật... cũng sẽ được thể hiện kỹ và đẹp mắt.

Thay cho lời kết, một thông tin rất đáng để những người thích chơi mạng quan tâm: ngoài những mục chơi mạng thông thường như đấu tự do (deathmatch) hoặc cướp cờ (capture the flag), game sẽ hỗ trợ cách chơi phối hợp (co-op), một hình thức chơi mạng rất "đáng tiền" mà không phải game nào cũng có (nhưng dần sẽ trở thành tính năng không thể thiếu của các game bắn súng - NV). Cho đến lúc này, thời điểm ra mắt của game vẫn còn rất... mù mờ, nên để thưởng thức được Dogtag, có lẽ bạn phải chờ đợi thêm một thời gian hơi lâu nữa đấy!

HUY NAM
huy.nam@but-tre.com

Tên game: PHANTASY STAR UNIVERSE
Thể loại: Nhập vai
Phát triển: Sonic Team
Phát hành: Sega
Ngày phát hành: Q4/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

Nếu PSU xuất hiện, người viết tin rằng game sẽ làm nhiều thành phần fan RPG thỏa mãn.

SỨ MỆNH LIÊN HÀNH TINH

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

PHANTASY STAR™ ファンタシースターユニバース UNIVERSE

Khi nói đến thể loại game RPG xuất xứ từ đất nước mặt trời mọc, mọi người sẽ nghĩ ngay đến trường phái nhập vai theo lượt (Turn-based RPG), dạng game này đã thu hút được số lượng fan cực kỳ đông đảo, với sự tham gia của các hãng danh tiếng như Konami, Capcom, Enix (đã sát nhập với Squaresoft để lập ra Square- Enix), Atlus, Namco... Bên cạnh ngôi vị dẫn đầu thuộc về hãng Squaresoft với sêri truyền kỳ Final Fantasy, một hãng rất nổi tiếng khác là Sega cũng có một dòng RPG riêng với tên gọi Phantasy Star. Tuy Phantasy Star không quen thuộc lắm với các game thủ Việt Nam, nhưng xét về bề dày lịch sử thì dòng game này hoàn toàn không thua kém những "đại gia" như Final Fantasy hay Dragon Quest, khi tuổi thọ cũng đã gần hai thập kỷ. Sonic Team, studio phát triển chủ chốt của Sega, vẫn rất bận rộn để kịp ra mắt phiên bản mới nhất với tên gọi Phantasy Star Universe (PSU), dành cho PC, Playstation 2 và Xbox 360.

SỰ KẾT HỢP GIỮA GAME NGOẠI TUYẾN VÀ TRỰC TUYẾN

Theo truyền thống nhập vai thời gian thực, PSU lấy bối cảnh khoa học giả tưởng. Tổng thể trò chơi là một sự kết hợp nhiều kiểu chơi khác nhau mà chúng ta sẽ lần lượt điểm qua sau đây:

- Story Mode: phần chơi này tương tự như bất kỳ game RPG "ngoại tuyến" (offline) thường thấy. Câu chuyện diễn ra tại Graal Star System, một Thái Dương hệ giả tưởng gồm ba hành tinh nhỏ là Parum, Neudaiz và Moatoob. Câu chuyện của Story Mode bắt đầu bằng sự kiện chàng trai Ethan Waber cùng em gái Lumia tham dự buổi lễ kỷ niệm 100 năm ngày kết thúc cuộc chiến liên hành tinh tại Thái Dương hệ Graal. Thình linh, họ bị tấn công bởi một giống loài kỳ lạ mà sau này được biết đến với cái tên The Seed. Không may, giữa cảnh hỗn loạn, Ethan đã lạc mất Lumia và anh không còn lựa chọn nào khác là dấn thân vào cuộc phiêu lưu sinh tử tìm kiếm cô em gái thân yêu. Theo chân Ethan, bạn chu du qua cả ba hành tinh, chiến đấu với hàng loạt kẻ địch và tiếp nhận vô số nhiệm vụ, cũng như kết giao và lập thành đội nhóm với bạn bè cùng chí hướng. Đây là đặc điểm quen thuộc của bất kỳ game RPG nào.

- Online Mode: phần chơi này có cùng bối cảnh với phần Story Mode, nhưng bạn không đơn độc một mình mà sẽ chơi trực tuyến cùng nhiều người khác thông qua Internet. Thay vì chơi với một nhân vật có sẵn, bạn có thể tự tạo ra nhân vật riêng cho mình dựa trên bốn chủng tộc (nhà sản xuất bật mí sẽ có rất nhiều lựa chọn để tùy nghi "tút" diện mạo nhân vật):

• Human: hiện diện đông đảo nhất trên Thái Dương hệ Graal. Chỉ số và kỹ năng của họ khá cân bằng, nhưng không nổi trội về mặt nào. Loài người sinh sống chủ yếu trên hành tinh Parum.

• Newman: Họ được sinh ra với mục đích tạo nên một giống người siêu việt. Newman có chỉ số sức mạnh tâm linh rất cao, nhưng sức khỏe lại rất yếu. Vì vậy, giống người này sử dụng các phương tiện kỹ thuật dễ dàng, trong khi khả năng cận chiến gần như... zero! Quê nhà là hành tinh Neudaiz.

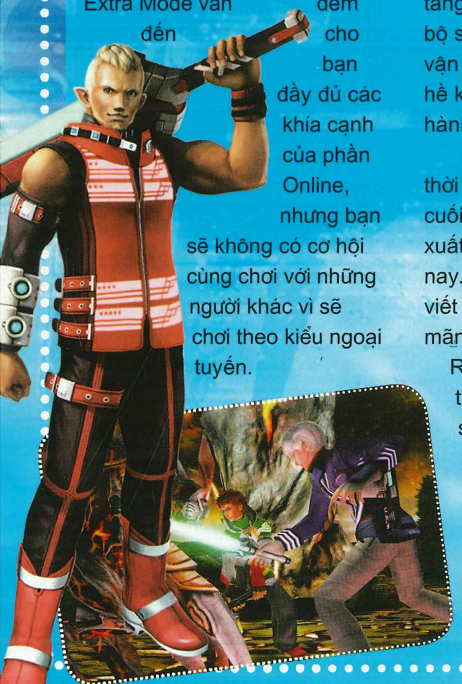
• Beast: Đây là giống người đột biến gene, nhằm thích nghi với môi trường sống khắc nghiệt trên hành tinh Moatoob. Beast có chỉ số sức mạnh rất cao và là những nhà vô địch trong chiến đấu, nhưng khả năng sử dụng vũ khí kỹ thuật cao rất kém cỏi.

• Cast: Một dạng người máy theo kiểu nửa người nửa máy, được tạo ra với mục đích phục vụ con người. Nhưng dần dần, họ giành được quyền tự quyết và không còn lệ thuộc vào con người, mặc dù vẫn chung sống trên cùng hành tinh Parum.

Năng lực tinh thần của Cast khá thấp, nhưng họ lại sử dụng thành thạo các loại vũ khí kỹ thuật cao, kể cả những vũ khí khổng lồ (SUV Weapon) từ vệ tinh không gian.

Tuy Online Mode là phần chơi hoàn toàn độc lập, nhưng trong môi trường trực tuyến, bạn sẽ gặp lại các tình tiết (bối cảnh, kẻ địch, các nhiệm vụ...) giống như trong Story Mode. Điểm khác biệt lớn nhất ở đây là bạn sẽ gặp và tiếp xúc với vô số người chơi khác. Dĩ nhiên, khả năng Party (lập nhóm) là không thể thiếu: game cho phép tối đa một nhóm 6 thành viên. Nhìn chung, phần chơi Online của PSU không khác mấy so với các game MMORPG (nhập vai trực tuyến nhiều người chơi) hiện nay. Tuy nhiên, một trong những điểm quan trọng là chế độ PvP (người chơi đấu với nhau) vẫn chưa được Sonic Team xác nhận có trong phần chơi này hay không (các phiên bản Phantasy Star Online trước đây không có kiểu chơi này). Điểm cuối cùng không thể không nhắc đến khi chơi trực tuyến: người chơi sẽ phải trả phí ngay từ lần đầu tham gia!

- Extra Mode: đây là phần chơi nhằm làm thỏa mãn các fan của dòng Phantasy Star Online trước đây nhưng không có dịp chơi trực tuyến với PSU. Extra Mode vẫn đem đến cho bạn đầy đủ các khía cạnh của phần Online, nhưng bạn sẽ không có cơ hội cùng chơi với những người khác vì sẽ chơi theo kiểu ngoại tuyến.



NHỮNG ĐIỂM ĐÁNG CHÚ Ý...

Tuy cả ba kiểu chơi trên hoàn toàn khác biệt nhau, nhưng chúng đều có chung một lối chơi duy nhất: nhập vai thời gian thực. Trong những trận giao tranh, nhân vật có thể sử dụng đủ loại vũ khí khác nhau từ gậy gộc, gươm giáo, cung tên cho đến các loại súng ống đơn giản hay phức tạp, tùy theo chủng loại nhân vật. Điểm đặc biệt là nhân vật có thể cầm hai loại vũ khí cùng một lúc, trừ những vũ khí to cần vận dụng cả hai tay. Bên cạnh đó, người chơi còn có khả năng thi triển pháp thuật cùng những tuyệt chiêu đặc trưng cho từng phe, như Beast có thể biến hình thành những quái thú có sức mạnh vô song, Cast có thể sử dụng vũ khí hủy diệt từ vệ tinh.

Trong thế giới rộng lớn của PSU, sự hiện diện của các phương tiện di chuyển là một điều hết sức tiện lợi. Theo những thông tin đã được tiết lộ cho đến thời điểm này, người chơi có thể sử dụng xe bay một người lái Flowder, máy bay không gian G-Flyer (chở từ 4-6 người) hoặc cưỡi một con quái thú có khả năng phun lửa mang tên Lunga. Ngoài ra, còn có sự xuất hiện của các phương tiện, khí tài hạng nặng khác như phi thuyền vận chuyển hoặc xe tăng chiến đấu... Có thể thấy, bộ sưu tập các phương tiện vận chuyển của game không hề kém cạnh so với các game hành động hiện nay.

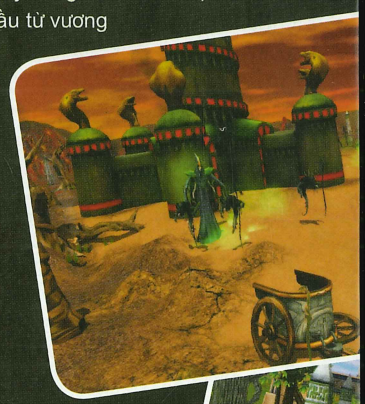
Sau nhiều phen trì hoãn, thời điểm phát hành của game cuối cùng cũng được nhà sản xuất ấn định vào mùa thu năm nay. Nếu PSU xuất hiện, người viết tin rằng game sẽ làm thỏa mãn nhiều thành phần fan RPG, từ thể loại thời gian thực, "chặt chém" (hack-n-slash) cho đến dòng RPG đậm phong cách Nhật Bản và dĩ nhiên là cả những người thích đắm mình trong không gian ảo của trò chơi trực tuyến.

PHƯƠNG MAI
phuong.mai@but-tre.com

Đã gần bảy năm trôi qua kể từ khi Seven Kingdoms lần đầu tiên khuấy động thị trường game. Tại thời điểm đó, tuy chỉ là một trò chơi chiến thuật có đồ họa không lấy gì làm đặc sắc lắm nhưng Seven Kingdoms lại có lối chơi dựa trên hệ thống quản lý tài nguyên và quân đội rất hay. Nhưng kể từ sau phiên bản kế tiếp The Fryhtan War, dòng game Seven Kingdoms gần như chìm vào quên lãng một thời gian khá dài, mãi cho đến nay mới được Infinity Interactive và Enlight Software "đánh thức" bằng Seven Kingdoms: Conquest (SKC). Nhân đây cũng bật mí một tí: Infinity Interactive là cha đẻ của dòng game Warlords Battlecry nên không ít thì nhiều, có thể phong cách của SKC cũng có những nét tương đồng. Điều này sẽ làm cho SKC thêm thu hút chăng?

ĐỊA NGỤC BÙNG CHÁY

Khác với hai phiên bản đầu vốn được xây dựng dựa trên yếu tố hư cấu, cốt truyện của SKC gần thực tế hơn khi đan xen với những tình tiết của lịch sử văn minh nhân loại. Hơn ba ngàn năm trước Công Nguyên, nền văn minh sông Nile phát triển cực thịnh dưới sự trị vì của các Pharaoh. Do mở ra cánh cổng địa ngục, người Ai Cập đã giải thoát cho bầy quỷ dữ tràn lên mặt đất và họ đã phải hứng chịu một tai họa khủng khiếp! Dù đã cố gắng hết sức nhưng quân Ai Cập vẫn không thể nào tiêu diệt hoàn toàn lũ quỷ hung hãn này. Cánh cổng cuối cùng cũng khép lại được, nhưng cứ theo chu kỳ một ngàn năm, nó lại mở ra và loài quỷ lại đổ xô lên mặt đất, mang theo tham vọng trở thành bá chủ trái đất, trong khi nhân loại ngày càng tiến bộ với những phát minh khoa học kỹ thuật tiên tiến. Vì thế, sau 6000 năm, cuộc chiến ngày càng trở nên ác liệt và lan rộng khắp các quốc gia, bắt đầu từ vương quốc cổ đại Ai Cập vùng Bắc Phi, rồi đến các đế chế Hy Lạp, La Mã, sau đó lan sang châu Âu và kết thúc ở một kỷ nguyên trong tương lai. Bên cạnh mục tiêu chính đặt ra là tiêu diệt loài quỷ, đan xen trong trò chơi còn có những cuộc chinh phạt giữa các quốc gia với nhau, khiến nội dung game càng thêm gay cấn, thay vì chỉ bám theo



Tên game: Seven Kingdoms: Conquest
Thể loại: Chiến thuật
Phát triển: Infinite Interactive
Phát hành: Enlight Software
Ngày phát hành: Q1/ 2007
ESRB: Đang đợi đánh giá

CUỘC CHIẾN BẢY VƯƠNG QUỐC

SEVEN KINGDOMS CONQUEST

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Khác với hai phiên bản đầu vốn được xây dựng dựa trên yếu tố hư cấu, cốt truyện của SKC gần thực tế hơn khi đan xen với những tình tiết của lịch sử văn minh nhân loại.

khuynh hướng thiện ác đối đầu...

Được biết, trò chơi có hai chiến dịch độc lập, một cho Người và một cho Quỷ. Với phe Người, phần chiến dịch được chia theo từng chặng 1000 năm và mỗi thời kì đó sẽ tương ứng với ba quốc gia. Mỗi quốc gia có một thuận lợi riêng như: Ai Cập chỉ tốn 50% tài nguyên khi tạo Priest, Sumerian cũng tương tự khi xây nhà lính, đồng ruộng... Còn về phe Quỷ, đội quân đến từ địa ngục này có rất nhiều loại quái vật khổng lồ, mạnh mẽ với phép thuật biến hóa đa dạng. Nhưng để đạt được như thế, phe này buộc phải "lao động" cật lực hơn bên Người.

Nhằm đảm bảo cho sự mạch lạc của cốt truyện trải dài từ thời cổ đại đến kỷ nguyên tương lai, nhà sản xuất cho hay họ sẽ cố gắng cân bằng giữa phép thuật với công nghệ. Sự "cân bằng" ở đây có nghĩa: trong từng thời kì, người chơi chỉ được dùng các công cụ chiến đấu tương ứng với thời kì đó. Ví dụ, anh hùng sẽ đấu với anh hùng chứ không thể đấu với những cỗ xe tăng bọc thép!

VỪA MỚI VỪA CŨ...

Lẽ dĩ nhiên, trong lần tái xuất giang hồ này, SKC phải có những đặc điểm nổi bật để "câu khách", đó cũng là lý do game được chia làm hai nhằm phát huy thế mạnh của mỗi bên: Infinity Interactive lo lối chơi – phần "lõi", còn Enlight Software chuyên tâm vào đồ họa - phần "vỏ".

Theo thông tin từ phía nhà phát triển, SKC vẫn là một trò chơi đòi hỏi bạn phải thu thập tài nguyên, sản xuất hàng loạt những đạo quân và đầu tư chiến thuật để đè bẹp căn cứ đối phương. Điểm khác của game thể hiện ở phần thêm thắt sự quản lý chi li cho các hoạt động gián điệp, thương mại và ngoại giao, thường ít thấy trong các game RTS (chiến thuật thời gian thực). Chúng thực hiện ra sao? Bạn phải cử đại sứ sang một nước và quan hệ của bạn sẽ chuyển biến theo hướng nào là tùy vào thái độ và số lượng đại sứ hiện diện. Thông thường, đây là một tin đáng mừng vì đại sứ có ảnh hưởng rất quan trọng đến cục diện trận chiến, tạo cơ hội giao thương giữa hai nước thuận lợi và có thể người chơi sẽ tìm được liên minh mới trong cuộc chiến với quỷ dữ. Tuy nhiên, nếu để cho đại sứ của quốc gia khác vào quá nhiều sẽ dẫn đến một tiêu cực: họ sẽ trở thành những gián điệp nguy hiểm, lôi kéo dân tình, thậm chí ám sát người lãnh đạo và như thế châm ngòi cho một cuộc chiến khác nổ ra!

Hệ thống chiến trận của SKC lại mang một nét riêng, có chút ảnh hưởng từ những phiên bản trước đây. Các đơn vị quân (unit), giờ đây được "chi tiết hoá" đến từng nhân vật nên mỗi đơn vị quân trong trò chơi đều có một cái tên riêng biệt được đặt ngẫu nhiên. Vì thế, là trong quá trình chiến đấu, nếu đơn vị quân này chứng tỏ mình là một chiến binh giỏi, có năng lực, bạn có thể xem xét thăng cấp anh ta lên chức cao hơn như tướng quân và nếu muốn, có thể... trở thành một vị vua. Sự thay đổi này còn làm biến thể cả ngoại hình nhân vật và rất dễ nhận thấy, chẳng hạn số lượng vũ khí, áo giáp của nhân vật tăng thêm, khả năng tấn công cũng gia tăng bội phần.

Ngoài ra, SKC còn cung cấp bộ công cụ tạo màn đi kèm để người chơi tha hồ sáng tác ra những màn chơi mới, thêm thắt vào những chi tiết độc đáo hơn và xâu chuỗi lại theo một cốt truyện, để tạo thành chiến dịch cho riêng mình. Tất nhiên, một trò chơi chiến thuật mà không có phần chơi mạng thì xem như đã giảm mất 80% sự hào hứng. Enlight bật mí họ sẽ dành riêng một loạt các màn chơi mở rộng cho mục chơi mạng, đặc biệt là các màn chơi qua Internet và các màn do bạn thiết kế.

Với trang sử sáng chói từ hai bản game trước, xem ra SKC có bước khởi đầu khá thuận lợi trước khi chính thức phát hành rộng rãi. Bộ đôi Enlight Software và Infinity Interactive hiện rất "tâm đầu ý hợp" và đang có ý định phát triển những phần tiếp theo cho thương hiệu Seven Kingdoms. Nếu SKC thành công, ý định đó càng có khả năng sớm trở thành hiện thực.

ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

熱血 Hiệp Khách

Hiệp Khách giang hồ Online

Hiệp Khách Giang Hồ (HKGH, Yulgang online), sản phẩm hợp tác giữa KRG soft và Mgame, lấy bối cảnh võ lâm loạn lạc, bị phân chia và thống trị bởi các bang phái. Nhập vai một hiệp khách trong thế giới giang hồ hiểm ác, bạn được kỳ vọng sẽ là người nhất thống giang hồ và xây dựng một võ lâm hiệp nghĩa. Đoạt nhiều giải thưởng tại Trung Quốc, Hàn Quốc và Thái Lan, HKGH đã gây cú sốc về số lượng người chơi, có mặt thường xuyên trong top những game được yêu thích nhất tại các nước này.

Võ Lâm Bát Đại Kỳ Bảo

Võ Lâm Bát Đại Kỳ Bảo là 8 món vũ khí danh trấn giang hồ. Tương truyền, những món vũ khí này mang theo tinh hoa đất trời, ai sử dụng được chúng thì võ công có thể đạt mức "xuất quỷ nhập thần", hiệu lệnh thiên hạ. Đặc tính tuyệt diệu của Võ Lâm Bát Đại Kỳ Bảo vẫn là những bí ẩn, vì chủ nhân của chúng thường bị đưa vào trạng thái "tâm ma", đánh mất linh hồn. Quần hùng cũng vì tranh đoạt mà quên chính nghĩa khiến nhiều môn phái, hiệp khách dần biến mất trên giang hồ. Kiếm Ma từng là nỗi kinh hoàng của võ lâm với tuyệt kỹ "Bức ma lãnh kiếm", gây nên những trận cuồng phong kinh thiên động địa, dẫn đến việc anh hùng tụ hội bàn việc tiêu diệt Kiếm Ma... Cuộc chiến kết thúc thế nào không ai biết, còn các kỳ bảo phần rơi vào tay những cao thủ đương thời, phần tuyệt tích trên chốn giang hồ từ đó.

Sau khi cuộc chiến giữa chính phái (Jongpa) và tà phái (Sapa) tạm lắng dịu, cùng sự mất tích bí ẩn của Kiếm Ma, võ lâm bị chia cắt thành nhiều vùng, cai trị bởi các bang hội theo hai trường phái võ công đối nghịch nhau. Sóng gió đã qua đi, những tưởng giang hồ lại được hưởng những ngày tháng yên bình, nhưng có ai ngờ...

Sự xuất hiện của các cao thủ Thần Địa, một thế lực mới mưu đồ bá chủ, cùng tham vọng điên cuồng của những nhân vật có thế lực trong cả hai phái Jongpa và Sapa đã gây ra những cuộc chiến máu lửa chốn võ lâm, kích động mâu thuẫn chính - tà lên tột đỉnh. Các kỳ bảo một lần nữa lại xuất hiện, thiên hạ đứng bên bờ vực đại loạn!

Ngày tháng trôi qua, tình cờ dừng chân tại địa phận phái Lữ Môn, được mục kích cuộc chạm trán nẩy lửa giữa Hàn Bảo Quân và Thiên Vân Đắc, khí khái phi phàm của các bậc cao thủ càng làm bạn khao khát lĩnh hội tinh tuý võ học. Rồi bí mật của Võ Lâm Bát Đại Kỳ Bảo cũng lan truyền tới tai bạn, trở thành một võ lâm kỳ tài hay mãi chỉ là một tiểu tử vô danh? Cuộc phiêu lưu bắt đầu...

Hỗn nguyên thất chiến

. Lĩnh vực chiến: cuộc chiến nhỏ lẻ giữa các môn phái để khuyếch trương thanh thế và tạo lập uy danh bản môn.

. Thế lực chiến: khi mâu thuẫn giữa chính phái và tà phái lên đến đỉnh điểm thì cuộc chiến này không thể tránh khỏi.

. Công thành chiến: cuộc chiến giữa các liên minh bang phái để giành quyền làm chủ các thành thị phồn vinh.

. Môn phái chiến: cuộc chiến lớn giữa liên minh các bang phái để tranh giành thiên hạ.

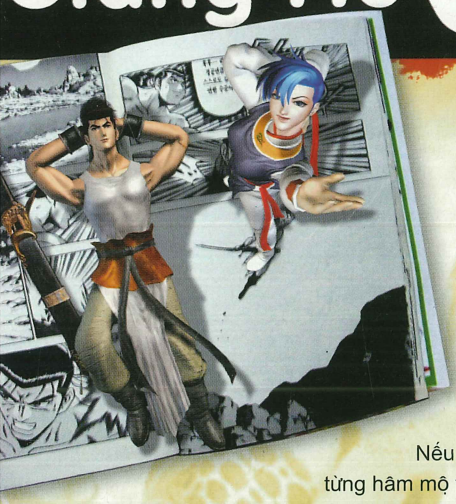
Trường phái võ công

Bạn là mẫu người có cá tính, thân thể cường tráng, thích tu luyện nội công thì Đao phái rất thích hợp. Người sử dụng đao khi đã ra chiêu đều rất dứt khoát, dũng mãnh và khả năng sát thương cao. Khi đạt được đẳng cấp nhất định về võ học, họ được người đời gọi là Đao hiệp.

Kiếm khách là phong hiệu của giang hồ dành cho những người có thể chất dẻo dai, linh hoạt. Người dùng kiếm không thiên về sức mạnh mà chú trọng sự khéo léo, uyển chuyển, tạo nên những đường kiếm linh diệu và đẹp mắt. Tốc độ xuất kiếm là một yếu tố quan trọng để xác định đẳng cấp của một kiếm khách.

"Ngũ Tinh Giáo" sẽ là kỳ bảo mong ước nếu bạn chọn thương làm vũ khí. Người sử dụng thương có sức mạnh kinh người, khi đã ra chiêu thì cực kỳ dũng mãnh, tuy không linh hoạt như kiếm nhưng được lợi thế đánh xa và sức sát thương cao hơn kiếm rất nhiều.

Giang Hồ



HIỆP KHÁCH GIANG HỒ ONLINE (YULGANG ONLINE)

PHÁT HÀNH	Asiasoft Vietnam
PHÁT TRIỂN	Mgame & KRGsoft (Korea)
THỂ LOẠI	MMORPG
NGÀY PHÁT HÀNH	Tháng 06/2006
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	2CD (1,2GB)
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 800Mhz, RAM 256MB, VGA 16MB, HDD trống 2GB
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 1,4Ghz, RAM 512MB, VGA 64MB, HDD trống 4GB
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	P4 (LGA 775) 2,66Ghz Bus 533, RAM 1GB-DDR2 bus 533, VGA PCI - Express X300 ATI Radeon 128 MB

Nếu từng hâm mộ tài cải tử hoàn sinh của Y Tiên Thiên Lưu Hiên hay công phu hạ độc của Bách Độc Vạn Độc Vương, bạn sẽ có cơ hội thử sức khi quyết định làm một đại phu. Tuy yếu hơn các trường phái khác khi đối kháng trực tiếp, nhưng đại phu lại chính là yếu tố quyết định thắng lợi của môn phái trong những cuộc chiến lớn.

Hành trình giang hồ

Khác với các game MMORPG trước đây vốn trung thành với hình thức "cày level" nhàm chán, HKGH xây dựng một hệ thống nhiệm vụ phong phú hấp dẫn ngay từ những nhiệm vụ đơn giản đầu tiên như giúp đỡ dân làng săn thú, đưa thư... đến những nhiệm vụ vô cùng khó khăn của môn phái.

Nếu muốn việc luyện công trở nên "dễ thở" hơn, bạn có thể thử tham gia các party. Party càng lớn, càng đa dạng về nhân vật thì càng có lợi thế, lúc này, vai trò của các đại phu sẽ phát huy tác dụng cao nhất. Điểm đặc trưng của game là khi ở cấp độ cao, hình thức chiến đấu này rất thú vị và đỡ tốn sức rất nhiều.

Bang phái và võ công

Giang hồ là nơi trình độ võ công sẽ quyết định đẳng cấp nhân vật. Bắt đầu từ một tiểu bối vô danh, bạn sẽ được phân cấp thành kiếm khách, đao hiệp, thương khách hay đại phu. Khi võ công đã đạt tới đẳng cấp cao, chính là lúc bạn phải xây dựng cho mình một trường phái chính - tà rõ nét.

Khi cảm thấy việc bôn ba giang hồ không còn phù hợp, bạn hãy chọn thời điểm dừng chân và thành lập môn phái cho riêng mình. Bạn sẽ có cơ hội "phát dương quang đại" danh tiếng của bản môn qua việc nâng cao võ công môn chúng hay đưa quân tiêu diệt những bang phái mà bạn thấy không vừa ý. Nhưng hãy cẩn thận vì chính bạn cũng có thể sẽ lâm vào thảm họa diệt môn.

Hình ảnh, âm thanh

Đồ họa của HKGH mang phong cách anime với các hiệu ứng 3D thực, lần đầu tiên bạn sẽ có cơ hội quan sát các nhân vật của mình biểu hiện cảm xúc qua nét mặt và những lời thoại rất dễ thương, hóm hỉnh. Hệ thống chiến trận phong phú hứa hẹn mang đến những cuộc chiến sôi động, gay cấn và không kém phần quyết liệt.

Hình ảnh trong game rất bắt mắt, nhưng còn tùy thuộc rất nhiều vào card đồ họa. Đây là 1 game 3D nên có thể bước đầu người chơi sẽ phải tập làm quen dần với việc điều khiển nhân vật theo không gian 3 chiều. Âm thanh trong game mang đậm tính kiếm hiệp và dân gian, hơi ít sôi động hơn những game online khác.

Lời kết

Tuy là game kiếm hiệp nhưng HKGH cũng đầy màu sắc và sinh động, xứng đáng sánh ngang cùng các game như TSonline hay Gunbound. Bạn có thể tìm hiểu thêm tại: www.hiepkhach.net.vn.

TRỌNG CHÂN

Chờ đón Hiệp khách giang hồ

Theo thông tin từ Asiasoft, game hiện đã được Việt hoá hoàn toàn. Dự kiến ngày 10/06/06 sẽ bắt đầu thử nghiệm Close Beta cho 100.000 tài khoản và kéo dài trong khoảng 3 tuần. Tiếp theo sẽ là giai đoạn Open Beta không giới hạn số lượng game thủ tham gia. Khi bản chính thức công bố tất cả tài khoản thử nghiệm sẽ được khởi động lại (reset) bằng 0 để đảm bảo tính công bằng.

Sự bùng nổ của trò chơi trực tuyến đã khiến thể loại này không còn đơn thuần là những game chuyên "luyện cấp" nữa, mà ngày càng trở nên đa dạng và phong phú hơn như game "Cao bồi không gian", người chơi lái phi thuyền chiến đấu. Nếu bạn muốn tìm một trò chơi trực tuyến có cách chơi hoàn toàn mới lạ và độc đáo khác, cần những giây phút thư giãn thoải mái trong bầu không khí thật sôi động, trẻ trung thì hãy đến với sàn nhảy trực tuyến Audition: Online Dance Battle (Audition).

CHỈ 20 PHÚT LÀM QUEN

Trong cuộc sống thực, nếu những điệu nhảy rock, rap, hip hop... khiến bạn phải tập luyện hàng tháng trời mới thành thục, thì dưới sự hướng dẫn tận tình của nữ vũ công xinh đẹp trong Audition, bạn chỉ mất chừng 20 phút là đã có thể biểu diễn được những động tác vũ đạo vui nhộn và đẹp mắt. Trong màn huấn luyện ngắn, "cô giáo" sẽ hướng dẫn bạn những động tác cơ bản từ dễ đến tương đối khó, bạn có thể bắt đầu cuộc trình diễn bằng thao tác bấm một số tổ hợp phím (combo) trong thời gian quy định. Cùng lúc, một tổ hợp phím khác dài hơn lại xuất hiện và cuộc chơi tiếp tục.

Có thể nói Audition là một game dễ chơi nhưng khó giỏi vì game đòi hỏi bạn phải có khả năng phối hợp tai - mắt - tay thật tốt. Nếu bạn có "nhạc cảm" và khả năng "lướt" bàn phím tốt, thì việc đạt trình độ cao cũng không phải điều quá khó khăn.

SÀN NHẢY RỰC RỠ

Thế giới Audition rực rỡ sắc màu tươi tắn và sôi động, phù hợp với lứa tuổi teen cùng các game thủ nữ. Các nhân vật có dáng vẻ rất dễ thương nhờ cách tạo hình mang nét đặc trưng của hoạt hình Manga, với phần "hồn" chủ yếu nằm ở đôi mắt rất to, đầy ấn tượng. Đặc điểm nổi bật của Audition là chuyển động của các nhân vật hết sức uyển chuyển, linh hoạt.

Chín sân khấu là những vùng không gian khác nhau toát lên vẻ mới lạ, trẻ trung và đầy sức quyến rũ với các họa tiết được thiết kế riêng cùng sự thay đổi của vùng hậu cảnh. Bằng nhiều góc quay, những cú lia máy camera chuyên nghiệp của kỹ thuật truyền hình đã làm cho các sân khấu trở nên sống động, đặc biệt bạn có thể xem lại các bài biểu diễn của mình để rút kinh nghiệm hoặc "khoe" với người khác.

ÂM NHẠC SÔI ĐỘNG.

Các hiệu ứng âm thanh nổi thể hiện qua các bài hát đang thịnh hành với giới trẻ Việt và quốc tế được mix lại có thể xem là yếu tố chủ đạo làm nên nét đặc trưng và sức hấp dẫn đặc biệt của Audition. Nhạc trong game rất đa dạng nhờ được cập nhật liên tục, từ các bản ballad nhẹ nhàng cho đến những giai

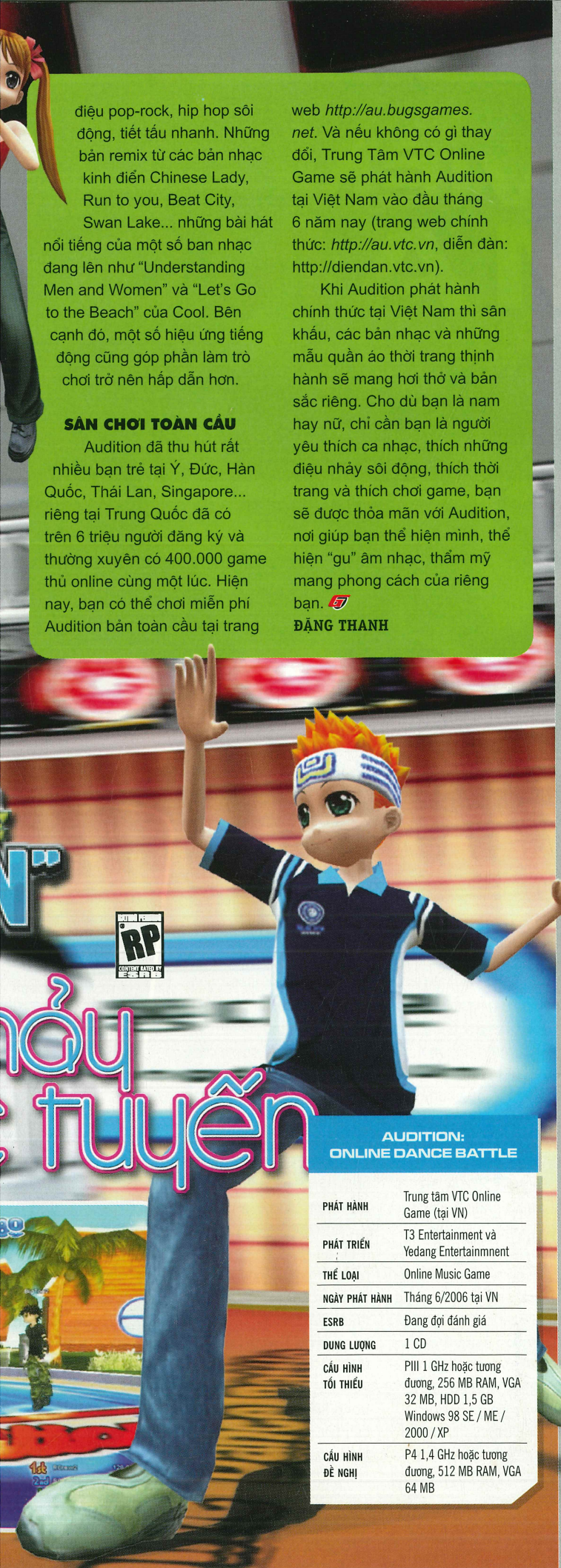
điệu pop-rock, hip hop sôi động, tiết tấu nhanh. Những bản remix từ các bản nhạc kinh điển Chinese Lady, Run to you, Beat City, Swan Lake... những bài hát nổi tiếng của một số ban nhạc đang lên như "Understanding Men and Women" và "Let's Go to the Beach" của Cool. Bên cạnh đó, một số hiệu ứng tiếng động cũng góp phần làm trò chơi trở nên hấp dẫn hơn.

SÂN CHƠI TOÀN CẦU

Audition đã thu hút rất nhiều bạn trẻ tại Ý, Đức, Hàn Quốc, Thái Lan, Singapore... riêng tại Trung Quốc đã có trên 6 triệu người đăng ký và thường xuyên có 400.000 game thủ online cùng một lúc. Hiện nay, bạn có thể chơi miễn phí Audition bản toàn cầu tại trang web *http://au.bugsgames.net*. Và nếu không có gì thay đổi, Trung Tâm VTC Online Game sẽ phát hành Audition tại Việt Nam vào đầu tháng 6 năm nay (trang web chính thức: *http://au.vtc.vn*, diễn đàn: http://diendan.vtc.vn).

Khi Audition phát hành chính thức tại Việt Nam thì sân khấu, các bản nhạc và những mẫu quần áo thời trang thịnh hành sẽ mang hơi thở và bản sắc riêng. Cho dù bạn là nam hay nữ, chỉ cần bạn là người yêu thích ca nhạc, thích những điệu nhảy sôi động, thích thời trang và thích chơi game, bạn sẽ được thỏa mãn với Audition, nơi giúp bạn thể hiện mình, thể hiện "gu" âm nhạc, thẩm mỹ mang phong cách của riêng bạn.

ĐẶNG THANH



AUDITION: ONLINE DANCE BATTLE

PHÁT HÀNH	Trung tâm VTC Online Game (tại VN)
PHÁT TRIỂN	T3 Entertainment và Yedang Entertainmnent
THỂ LOẠI	Online Music Game
NGÀY PHÁT HÀNH	Tháng 6/2006 tại VN
ESRB	Đang đợi đánh giá
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1 GHz hoặc tương đương, 256 MB RAM, VGA 32 MB, HDD 1,5 GB Windows 98 SE / ME / 2000 / XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 1,4 GHz hoặc tương đương, 512 MB RAM, VGA 64 MB

LỊCH PHÁT HÀNH GAME THÁNG 06 - 2006

Rush For Berlin

Phát hành: Paradox Interactive
Phát triển: Stormregion
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: 01/06/2006

Mage Knight Apocalypse

Phát hành: Namco
Phát triển: InterServ
Thể loại: Nhập vai – Hành động
Ngày phát hành: 01/06/2006

The Movies: Stunts & Effects

Phát hành: Atari
Phát triển: Lionhead Studios
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: 01/06/2006

Warpath

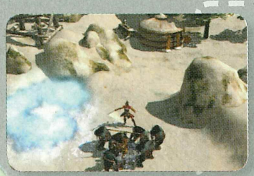
Phát hành: Groove Games
Phát triển: Digital Extreme
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 06/06/2006

Sensible Soccer 2006

Phát hành: Codemasters
Phát triển: Kuju Entertainment
Thể loại: Thể thao
Ngày phát hành: 09/06/2006

Rise & Fall: Civilizations At War

Phát hành: Groove Games
Phát triển: Stainless Steel
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: 12/06/2006



Titan Quest

Phát hành: THQ
Phát triển: Iron Lore
Thể loại: Nhập vai – Hành động
Ngày phát hành: 26/06/2006

Ngày phát hành của các game mà chúng tôi giới thiệu chỉ mang tính tương đối và có thể thay đổi không báo trước tùy theo nhà sản xuất và phát hành. Có thể chúng sẽ có mặt trước ở thị trường Việt Nam.

HUY NAM

XBOX 360

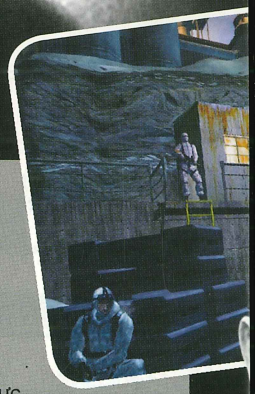
Tên game: Splinter Cell : Double Agent
Thể loại: Hành động

Phát triển: Ubisoft Montreal
Phát hành: Ubisoft

Hệ máy: XBOX/ XBOX360/ PC/ PS2/ PS3/ GC
Số người chơi: 1

Ngày phát hành: 09/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

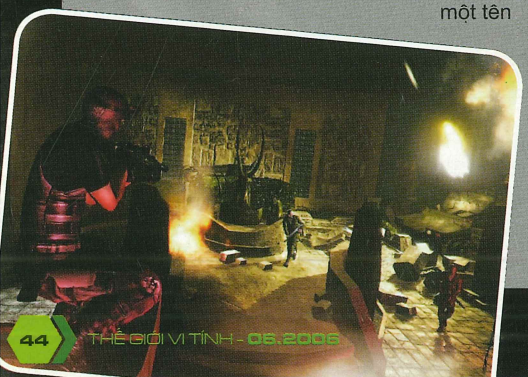
ĐIỆP VIÊN HAI MANG

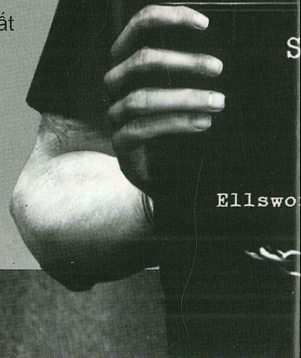


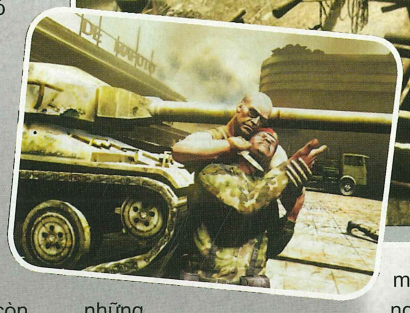
Dường như từ khi xuất hiện lần đầu tiên, những nhiệm vụ khó khăn nguy hiểm không những không làm cho Sam Fisher, đặc vụ của tổ chức NSA, nao núng mà còn khiến anh ngày một dẻo dai hơn, sung sức hơn với những kỹ năng cao cấp. Với những âm mưu ngày càng xảo quyệt và thủ đoạn càng lúc càng tinh vi, các tổ chức khủng bố không ngừng gây khó dễ cho quá trình thực hiện nhiệm vụ của Sam. Và với lần tái xuất thứ 4 này, Sam ra một quyết định cực kì mạo hiểm là trà trộn vào hàng ngũ những kẻ khủng bố. "Không vào hang cọp sao bắt được cọp con"? Sam hóa thân thành một tên **khủng bố, thâm** nhập nội bộ của chúng để **tìm manh mối** và sẵn sàng dập tắt bất kì âm mưu nào còn trong trứng nước. Vừa thực hiện công tác của một đặc vụ, vừa hành động như một tên khủng bố nguy hiểm, Sam Fisher được đặt một mật danh mới, Double Agent mà chúng ta thường gọi là gián điệp nhị trùng, hai mang hay đơn giản là kẻ hai mặt.

Vì Splinter Cell: Double Agent (SCDA) là phiên bản đầu tiên của xêri Splinter Cell trên nền tảng phần cứng mới XBOX 360 nên Ubisoft đã dốc toàn bộ nhân lực từ ba chi nhánh Montreal (Cananda), Shanghai (Trung Quốc) và Annecy (Pháp) để thực hiện dự án. Theo nhà đồng sản xuất Daniel Roy, SCDA sẽ là một bước ngoặt cho dòng game này, đặc biệt sẽ có sự thay đổi sâu sắc trong lối chơi. Vẫn thuộc dạng Stealth Action nhưng không khí của game không nặng nề đến mức nghẹt thở như trong ba phiên bản trước. Thay vào đó, vì đóng cùng lúc hai vai nên trong mắt cả NSA lẫn tổ chức khủng bố, Sam đều là đồng minh đáng tin cậy nên thái độ của hai bên đối với người chơi rất thân thiện, thậm chí có lúc người chơi còn nhận được sự trợ giúp của tổ chức khủng bố để hoàn thành một nhiệm vụ nào đó. Vì vậy, người chơi có thể cảm nhận được áp lực trong game có phần thoáng và nhẹ nhàng hơn.

Tuy vậy, vai trò của kẻ hai mặt không bao giờ là một nhiệm vụ suôn sẻ. Nhất là khi phải thực hiện cùng lúc mệnh lệnh của cả hai tổ chức bạn phải chọn lấy một mà éo le nhất là lúc hai mệnh lệnh này mâu thuẫn với nhau, hoàn thành cái này sẽ là thất bại của cái kia. Ví dụ, tổ chức khủng bố ra lệnh đặt một trái bom trong khi NSA lại yêu cầu tìm mọi cách tháo gỡ nó. Thậm chí, sinh mạng của

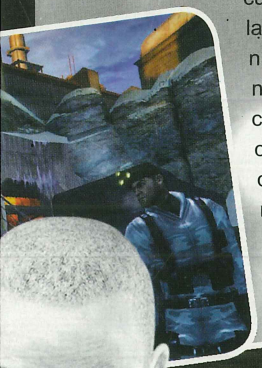






hàng triệu người dân đè nặng lên bạn nếu chẳng may đưa ra một quyết định không hợp hoàn cảnh. Hệ thống những nhiệm vụ như vậy được gọi là hệ thống nhiệm vụ kép và đây cũng chính là mấu chốt của toàn bộ gameplay SCDA. Game không làm khó người chơi ở những thao tác đu người lắt léo, tìm nơi ẩn nấp hay gài bẫy đối phương mà khiến người chơi dằn vặt khi đưa ra quyết định phải hoàn thành nhiệm vụ theo hướng nào. Không có khái niệm đúng hay sai rạch ròi trong SCDA, thậm chí nếu biết sai thì bạn vẫn không được phép từ chối vì chỉ một sơ hở nhỏ cũng có thể phá tung lớp vỏ bọc của bạn và hậu quả có thể còn thê thảm hơn nhiều. Phải nói nhà sản xuất có ý đồ khi đưa hệ thống nhiệm vụ kép vào trò chơi để buộc người chơi phải hành động không chỉ bằng lý trí mà còn bằng cả nhận thức tình cảm và có khi kết quả của sự lựa chọn ấy rất khó xem là thỏa đáng nhưng chúng ta vẫn đành phải chấp nhận.

Một hệ quả khác của hệ thống nhiệm vụ kép là cốt truyện game được tự do xoay chuyển một cách đầy kịch tính dựa trên những quyết định của người chơi. Cụ thể, hình tượng của Sam Fisher có thể trở nên xấu đi nếu luôn luôn hoàn thành nhiệm vụ của phe khủng bố, ngược lại Sam vẫn có thể cư xử như một điệp viên chính nghĩa nhưng sẽ mau chóng bị phát giác... Nói chung, nếu người chơi quá sa đà vào một phe nào đó thì tính mạng của Sam Fisher có thể gặp nguy hiểm. Chưa kể vận mệnh của những người dân vô tội cũng xoay biến theo cách hành động bạn áp đặt cho Sam.

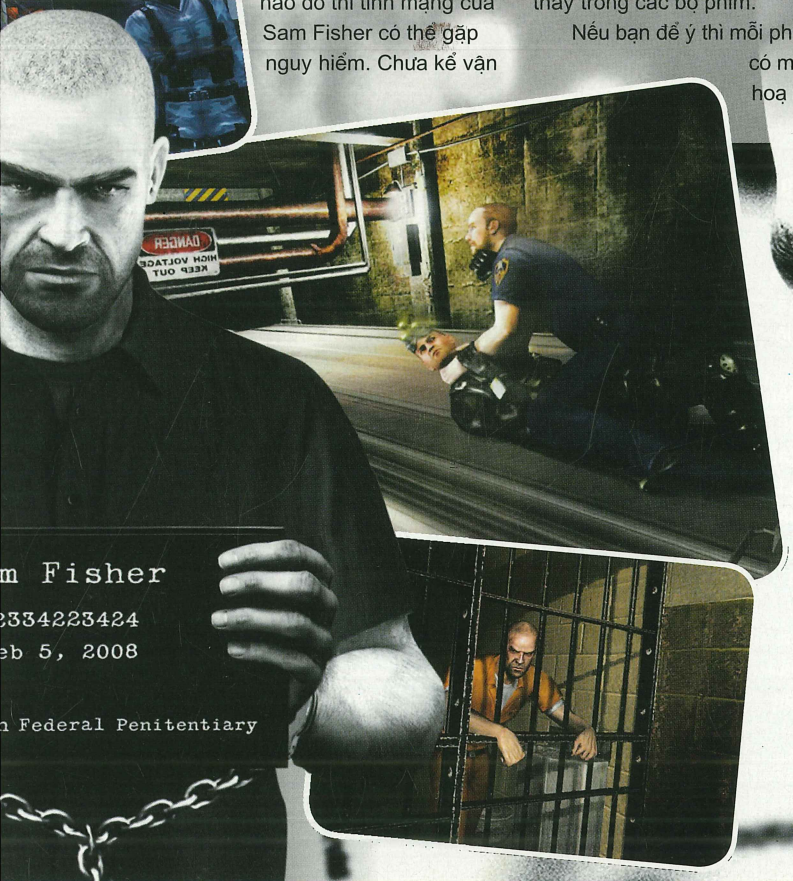


Trở lại với lối chơi Stealh Action truyền thống, thỉnh thoảng game vẫn xen kẽ những màn đột nhập khu vực cấm. Nếu bạn chọn thực hiện nhiệm vụ của tổ chức NSA thì những màn như vậy khá thường xuyên, lúc đó người chơi trở thành nhân vật Sam hiện đại với bộ quần áo bó sát và cặp kính 3 tròng tân tiến. Để hỗ trợ quá trình hành động, Sam được trang bị một số vũ khí và công cụ mới để xử lý tình huống thuận tiện hơn. Ví dụ, dụng cụ cắt kính để mở các cánh cửa, chiếc móc sắt để đu người trên tầng cao cũng như trang bị thêm một ống kính Wave Vision để nghe tiếng động, phát hiện kẻ địch trong phạm vi gần. Tất nhiên, nhà sản xuất không bỏ đi con dao găm yêu quí của Sam mà còn cho thêm một chiếc dũa sắt để cưa chấn song như bạn thường thấy trong các bộ phim.

Nếu bạn để ý thì mỗi phiên bản SC đều có một đặc điểm đồ hoạ nổi bật chính chẳng hạn Pandora Tomorrow có cảnh rừng già âm u ở Indonesia, Chaos Theory có cảnh đột nhập ngọn hải đăng cao chót vót bên dưới là vách đá lởm chởm... Trong SCDA, hiệu ứng ánh sáng được Ubisofts đưa lên tiêu chí hàng đầu để cho phần cứng XBOX 360 mặc sức tô vẽ. Các hệ máy còn lại cũng được trang bị những hiệu ứng môi trường đặc biệt như bão cát, bão tuyết vì phần lớn nhiệm vụ diễn ra ngoài khung cảnh mở.

Hiện nay có hai phiên bản SCDA đang được phát triển song song, một bản dành riêng khai thác những tính năng ưu việt của hệ máy XBOX 360, phiên bản còn lại được phát triển bình thường cho các hệ máy khác. Tuy nhiên để người chơi không cảm thấy sự chênh lệch giữa hai hệ máy, nhà sản xuất đã cố gắng cân bằng các cải tiến và đưa vào hai phiên bản những đặc trưng riêng. Ví dụ XBOX 360 sẽ có thêm hai màn đặc biệt không thể tìm thấy trong các hệ console khác và ngược lại. Như vậy fan hâm mộ sẽ không cảm thấy hụt hẫng, ghen tị và tiếp tục hoàn thành sứ mệnh cùng Sam Fisher.

BẢO QUYÊN



SẮP PHÁT HÀNH

Tên game: Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow
Thể loại: Hành động/ Phiêu lưu

Phát triển: 7 Studios
Phát hành: Bethesda Softworks

Hệ máy: PC/PS2/XBOX
Số người chơi: 1

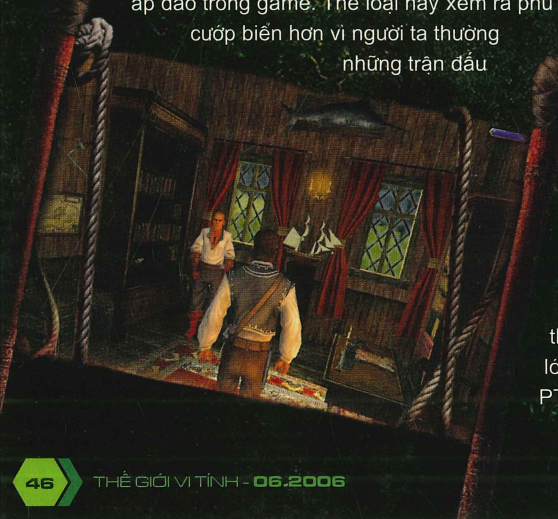
Ngày phát hành: 07/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

Huyền thoại Jack Sparrow

Không rõ sau thành công tương đối của bộ phim Pirates of The Carribean: The Curse of The Black Pearl, trò chơi cùng tên có được "thơm lây" tẹo nào không, nhưng sự hăm hở của hãng Bethesda Softworks khi thực hiện phần tiếp theo cho thấy hãng cũng đã "gom" được kha khá và chuẩn bị tung ra phiên bản mới để thu hút thêm fan cho mình. Pirates of The Carribean: The Legend of Jack Sparrow (PTC2) được phát triển bởi 7 Studios - studio đã từng thực hiện cho Activision trò chơi hành động Fantastic Four - nên chúng ta ít nhiều cũng đoán được vì sao PTC2 lại trở thành một game hành động thay vì phiêu lưu như trước kia.

Trò chơi có nội dung tương tự như bộ phim của Walt Disney nhưng được kể lại bằng chính lời của thuyền trưởng Đây là một nhân vật hài hước, dí dỏm nên cốt truyện của game cũng vì thế mà phóng khoáng, thú vị hơn. Người chơi điều khiển một trong hai nhân vật Jack Sparrow và Will Turner dong buồm ra khơi, phiêu lưu săn tìm kho báu, đồng thời chiến đấu chống lại lời nguyền những bộ xương hồi sinh hiếu chiến và tất nhiên cũng cùng nhau giải những câu đố hóc búa trước khi tiếp tục chuyến hải hành.

Điểm khác biệt lớn nhất khi so sánh giữa hai phiên bản mới và cũ của PTC là gameplay của PTC2 có chiều hướng chuyên sâu về hành động thời gian thực hơn. Thậm chí nghiêng hẳn về phía thể loại chặt và chém (hack & slash) vì các màn loại này chiếm tỉ lệ áp đảo trong game. Thể loại này xem ra phù hợp với chủ đề cướp biển hơn vì người ta thường nghĩ ngay đến những trận đấu kiếm quyết liệt, cướp tàu bè thay vì chỉ quanh đi quẩn lại ở những cảng tàu mua bán hàng hoá, bảo vệ tàu buôn như trước đây vẫn thấy. Cụ thể, phần lớn thời gian chơi PTC, bạn sẽ dấm chìm vào những trận đánh dữ dội (phần nào tương tự Lord of The Rings), tha hồ vung gươm để thực hiện những tuyệt chiêu combo nhanh và gãy gọn. Hai nhân vật chính mỗi người có một cá tính riêng nên sẽ ảnh hưởng đến các đường kiếm của mình. Will Turn tỏ ra khá trau chuốt cho mũi kiếm trong khi Jack Sparrow thì lại thích đùa giỡn với nó hơn. Kết quả hai người có hai cách ra đòn độc đáo "độc quyền" và combo cũng vì thế mà khác nhau. Ngoài ra, trong cuộc hành trình, người chơi sẽ thu được điểm và có thể dùng để mua thêm các chiêu thức tấn công mới nếu thích.



Chiến trường của hai nhân vật chính trải dài khắp các địa điểm thuộc vùng biển Caribê, từ hang động bỏ hoang đến xác tàu đắm và các hoang đảo rải rác... Mỗi chỗ có một địa hình khác nhau và người chơi có thể dùng nó như một lợi thế để tiêu diệt những đối thủ lì lợm nhất. Chẳng hạn dụ đối phương lọt vào một cái lỗ trên thân tàu, sử dụng các khẩu pháo thần công, giật dây để vật ngã chúng xuống biển... Và không thể thiếu những câu đố rải rác để người chơi có thời gian xả hơi sau khi tả xung hữu đột giữa đám yêu quái xương xẩu.

Hiện trò chơi đã được thiết kế đến hơn 12 màn và trong tương lai sẽ còn nhiều hơn nữa vì ai cũng biết thể loại hack & slash rất nhanh qua màn. Để thu hút, nhà sản xuất bố trí thêm những màn phụ hoặc các vị trí bí mật để người chơi khám phá (giống Dynasty Warriors). Phần thưởng có thể là tiền, của cải quý giá hoặc những chiêu combo độc đáo. Như vậy sẽ tạo cho game có giá trị chơi lại nhiều hơn. Tiếc là chỉ có hai nhân vật chính nên số lượng người chơi tối đa cũng chỉ có hai và thể loại chơi duy nhất là Co-op (cả hai cùng phiêu lưu cho đến khi về đến đích). Không nhiều nhưng có lẽ cũng khá đủ cho một game tầm trung như PTC2.

Tuy fan của Orlando Bloom nhiều nhưng chẳng biết có bao nhiêu phần trăm người sẽ mua game ủng hộ? Xem qua thì PCT2 cũng không phải là một game tồi. Cốt truyện ổn, thể loại chặt và chém dễ chơi, ít tốn thời gian và còn được chêm thêm vài tình huống hài hước. Nói chung game khá phù hợp để giải trí trong gia đình hoặc cùng với bạn bè, hay để chơi "solo" tự thư giãn cũng tốt.

ĐĂNG MINH

QUÂN ĐOÀN HỖN HỢP

CHAOS LEGION

... Một độ khó "kinh dị" với những yêu cầu nâng cấp "dễ sợ" đã phần nào ngăn cản Chaos Legion đến với các game thủ "a ma tơ" và thiếu kiên nhẫn...

Nếu từng chơi qua Devil May Cry (DMC) thì bạn có thể nhận thấy game này đã gây ảnh hưởng sâu sắc đến phong cách của Capcom. Và đó cũng chính là lý do tại sao Chaos Legion (CL) luôn bị "soi" những khuyết điểm nhiều hơn so với "anh trai" DMC. Tuy nhiên chỉ những ai từng tiếp xúc và hiểu được toàn bộ cốt truyện của game mới biết CL thực sự nổi loạn và phá cách.

Câu chuyện của số phận...

Nội dung của CL được kể lại bằng phong cách nghẹt thở và trầm buồn. Sieg Warheit, một hiệp sĩ buộc lòng phải ra tay ngăn chặn những hành động điên cuồng của người mà trước đây anh từng gọi là "bạn": Victor Delacroix. Chuyện gì đã xảy ra? Bi kịch bắt đầu khi Seila, người con gái mà Delacroix yêu tận đáy lòng ngã gục, từng giọt máu đỏ thẫm nhỏ xuống từ thanh kiếm của Seig. Còn nghi ngờ gì nữa, chính Seig đã giết Seila? Trong tận cùng của niềm đau và thù hận, Delacroix quyết định thực hiện kế hoạch hồi sinh Seila, bất kể điều đó đồng nghĩa với việc phải hủy diệt cả thế giới. Mù quáng? Điên cuồng? Và một tình yêu mãnh liệt cùng những tháng ngày cô độc đã thôi thúc anh làm tất cả...

Trên con đường hành hiệp, Seig gặp Arcia, cô gái đã mất tất cả người thân bởi tay Delacroix. Thế là, những gam màu đỏ, vàng, xanh, trắng (tượng trưng cho 4 nhân vật chính của game) đã từ từ vẽ nên CL, bức tranh của sự mất mát và hy sinh, của tình yêu và tình bạn...

Đậm chất "Capcom"

Đây là một trong chuỗi game hành động đẫm chất Capcom với "stylish hard action" (người viết tạm gọi là "phong cách hành động điên cuồng") đã được DMC phát huy rất thành công. Thành công tiếp nối thành công, CL cũng đi theo phong cách đó. Mỗi màn trong game được phân thành nhiều cảnh nhỏ, có nhiệm vụ rất đơn giản: hoặc tiêu diệt tất cả,

Nâng cấp cho các Legion!

Bảng Legion

- Guilt: Guilt tiêu diệt kẻ thù bằng các chiêu kiếm pháp tuyệt mỹ. Số lượng đông đảo, sức tấn công nổi trội, tốc độ cân bằng, Guilt luôn chiếm thế thượng phong trong các trận chiến tay đôi.
- Hatred: Vũ khí của Hatred chính là thân thể của chúng: cánh tay rắn chắc và đôi chân to khỏe. Nếu được bổ sung thêm thành viên, Hatred - tượng trưng cho sức mạnh vô song- sẽ là nỗi kinh hoàng với những đòn "thượng cẳng chân, hạ cẳng tay"!
- Malice: E ngại trước lũ quái vật quá sức "hổ báo"? Cây cung đáng sợ của Malice sẽ khiến bạn yên tâm hơn khi chơi trò "tỉa tót" từ xa.
- Arrogance: Arrogance cung cấp những tấm lá chắn hiệu quả chống đỡ lại sự tấn công của kẻ thù. Một câu hỏi được đặt ra: Liệu Legion chuyên phòng thủ có được "hâm mộ" trong một game chém và chặt? Hãy chờ xem...
- Flawed: Flawed tận dụng bước di chuyển linh hoạt và cặp móng vuốt sắc bén để "xé" đối phương thành từng mảnh. Muốn chứng kiến những chiêu tấn công hiểm hóc từ trên không? Flawed là lựa chọn đúng đắn.
- Blasphemy: Để chiến thắng, hy sinh cũng là yếu tố cần thiết. Những "quả bom di động" này tự nguyện hy sinh thâm mình để thực hiện những cú nổ ngoạn mục. Sử dụng ra sao với chúng? Hãy tự tìm câu trả lời cho chính mình.
- Thanatos: Bạn cần sức mạnh, tốc độ hay khả năng đặc biệt? Thanatos có thừa những yếu tố đó để thống trị các Legion còn lại. Nhưng làm thế nào để sở hữu một Legion hoàn hảo như thế? Bạn sẽ phải vắt vả tìm câu trả lời đấy.

hoặc chỉ duy nhất một mục tiêu. Sau mỗi phân cảnh, bạn sẽ có thời gian để... thở, chuẩn bị cho hành động tiếp theo. Tất cả đều rất mạch lạc, kết với nhau thành một chuỗi hành động liên tục. Vào vai Sieg, bạn sẽ được sống trong cảm giác choáng ngợp, khi xung quanh mình là hàng chục con quái vật hung hăng, hiếu chiến. Đi kèm theo đó là một cảm giác chủ động: bạn có thể vung tay "chém" liên hoàn thật dũng mãnh, hay bay nhảy linh hoạt táo bạo! Tuy nhiên, "làm mưa làm gió" chưa được bao lâu, bạn bỗng nhận ra rằng: "Chúng đông quá! Chắc chết mất!"

Và đây là lúc CL thể hiện "cái tôi" của mình: Chaos Legion. Nhẹ ấn phím, và những Legion hiện ra đầy ấn tượng: đầu tiên là một tia sáng xanh xuất hiện "mạnh mẽ" như tia sét, ngay sau đó là các Legion oai vệ. Lúc này, những gì bạn cần làm là "lệnh" cho Legion tiêu diệt lũ quái vật kia. Hãy "tùy cơ ứng biến": có khi phát lệnh tổng tấn công, lúc thì thay đổi trạng thái chủ động/thụ động, lúc triệu hồi, thu quân... Để công bằng, khi Seig triệu hồi các Legion, những chỉ số của anh sẽ giảm đáng kể, vì vậy bạn nên cân nhắc kỹ. Mỗi Legion là khắc tinh đối với từng loại quái vật nhất định, nên một vị tướng tài phải biết dụng binh hợp lý, đúng người đúng việc. Thích tấn công bừa bãi, hành động vô tổ chức thì cái chết không thể... đẹp hơn sẽ đến với bạn. Đây là sự khác biệt lớn giữa CL với những game "chặt và chém" (hack and slash) thông thường, bạn sẽ khó tìm được tính sâu sắc và pha trộn chút ít chiến thuật của CL trong các game cùng loại đương thời.

Đối thủ của Sieg không hề tầm thường, đó là những con quái vật "điên cuồng, mạnh mẽ, không khoan nhượng". Xuất hiện giống như các Legion, một tia sáng xẹt xuống và chúng bất ngờ bao vây bạn. Chúng chỉ đơn giản là xuất hiện và cố gắng "hạ gục" bạn bằng mọi giá! Với số lượng quái vật đông đảo, người chơi không tài nào thoát khỏi sự mê hoặc của những cơn phấn khích, của những hành động dồn dập. Mang những nét "quái dị" từ DMC và Resident Evil vào CL, những khối thịt hay kim loại với hình thù kỳ quặc sẵn sàng bổ nhào vào Seig từ mọi phía, lợi dụng lúc Seig sơ ý để hạ gục anh. Bạn không cần quá nhiều thời gian để nhận ra chúng thật đáng sợ!

Một đặc trưng khác, rất được ưa chuộng trong các game hành động của Capcom: những trận đánh trùm vĩ đại! Cách mà CL chuyển hóa ý tưởng đó thật hoàn hảo. Bạn phải tìm ra điểm yếu của những tên trùm. Nhưng khi "gót chân Asin" đã lộ thì công việc cũng không dễ dàng gì. Một con trùm có khá nhiều cách xử lý. Bạn có nghĩ cách diệt trùm của mình là tối ưu? Hãy xem lại!

Và cuối cùng, sau khi kết thúc mỗi màn "đánh rã tay", bạn sẽ dùng điểm kinh nghiệm tích lũy được để nâng cấp Legion (y như game nhập vai!), nâng cao số lượng, sức tấn công, phòng thủ, độc chiêu... Có điều, Capcom "đùa" khá ác: mỗi lần lên cấp một tính năng, thì số điểm cần cho lần sau lại nhân gấp

Trong vòng vây quân thù nào sợ chi!

Đấu trùm có nhiều cách...

Tên game: Chaos Legion
Thể loại: Hành động / Nhập vai
Phát triển: Capcom
Phát hành: Capcom
Ngày phát hành: 18/02/2003
ESRB: Teen
Cấu hình: PIII 1 GHz hoặc tương đương, RAM 128 MB, VGA 64 MB, HDD 720MB, OS: Windows 98 SE/2000/ME/XP, 2CD.

đôi (Thật bất công cho dân PC, trong khi bản PS2 yêu cầu số điểm thấp hơn). Nói về Legion, có tất cả 7 Legion bạn có thể điều khiển: Guilt, Hatred, Malice, Arrogance, Flawed, Blasphemy, và Thanatos (xem bảng Legion). Cần lưu ý, ở mỗi màn, người chơi chỉ được trang bị hai Legion, mỗi Legion sẽ đem lại cho Seig các năng lực riêng. Những năng lực đặc biệt hấp dẫn! Bạn thử nghĩ xem: việc lộn hai vòng để né cú "búa tạ" của quái vật này, chạy đến "xả" một nhát tóe lửa (có lửa thiệt!) vào quái vật kia, thực hiện chuỗi liên hoàn rồi bất thần tung mình ra phía sau như ninja, nhảy lên và đâm kiếm mạnh làm rung chuyển cả mặt đất... Thật tuyệt phải không?

Chơi hoài một nhân vật cũng chán, bạn muốn thay đổi phong cách? CL cho bạn lựa chọn mới: Arcia, một cô gái thật dễ thương, nhưng không kém phần mạnh mẽ. Vũ khí duy nhất của cô là 2 khẩu súng và những cú đá ngoạn mục! Dù Arcia không thể sánh với Seig về mọi mặt, nhưng thật khó từ chối việc điều khiển một nhân vật nữ xinh xắn. Lại một "mánh" lôi kéo dễ thương của Capcom!

Gothic và Opera

Tuy "nhan sắc" có phần giảm sút khi dấn thân vào miền đất PC, nhưng một lần nữa, CL thể hiện sự "xinh đẹp" ở mặt khác. Đó là màn trình diễn ấn tượng của hiệu ứng ánh sáng, của những mảng kiến trúc đậm chất "gothic" (một dạng kiến trúc đặc trưng thời Trung Cổ), xen lẫn những chuyển động rất nhuyễn và những gam màu tương phản. Việc áp dụng phong cách gothic giúp người chơi cảm nhận được không khí nặng nề, thậm chí nặng đến mức có thể "đánh gục" tinh thần một tay chơi yếu kém. Đặc biệt, sự góp mặt của nghệ thuật làm mờ càng khiến game nổi hơn bội phần. Nhân vật được thiết kế với tông màu sáng và hài hòa, cùng nét độc đáo của trang phục, phần nào làm vơi đi nỗi buồn câu chuyện của CL.

Những con quái vật có hình thù quái gở...

Trong CL, những bản nhạc sắc bén có thể khiến người nghe lạnh cả người. Phần âm thanh rất ấn tượng với sự kết hợp tuyệt vời giữa chất giọng Opera mạnh mẽ và hơi thở nặng nhọc của Rock Metal. Một nền nhạc như thế, khung cảnh căng thẳng như thế, luôn tạo ra áp lực và sức nặng, khiến những game thủ không "cứng tay" phải "tê" đi vì mệt nhọc. Ngoài ra, bản nhạc chủ đề Fly do nhóm Liv thể hiện cũng là một thành công xuất sắc, thể hiện khát vọng sống mãnh liệt, khát vọng muốn khẳng định mình, cùng nỗ lực không ngừng vì bản thân và "người đặc biệt" nào đó. Hãy lắng nghe và cảm nhận, để dư âm của Fly hòa quyện vào tim sau khi CL kết thúc: "Bay cao, cao thật cao... Bay cao, cao hơn nữa"...

Thực tế cho thấy một cốt truyện đầy kịch tính, những nhân vật số phận, hiệu quả hình ảnh tuyệt vời và phần đối thoại có hồn chính là công thức thành công cho một tựa game. Thế nhưng, do còn khiếm khuyết ở khâu diễn xuất, thiếu nét biểu cảm của nhân vật nên CL chưa được xem là một tác phẩm trọn vẹn. Dù sao, những đoạn phim trong game sẽ phần nào để lại nơi bạn nhiều cảm xúc sâu sắc.

Ưu
- Hành động ấn tượng, sáng tạo.
- Âm thanh hay, lồng tiếng chuẩn.
- Nội dung cảm động.

Khuyết
- Độ dài quá ngắn.
- Hình ảnh xấu hơn bản PS2
- Nâng cấp khá mệt.

Ba năm đã trôi qua...

Đối vớingười viết, một game thực sự hay thì cốt truyện cũng phải được trau chuốt. Nếu bạn đến với game không chỉ để tìm những phút giải trí, mà còn để cảm thụ cái gì đó sâu sắc, lắng đọng, thì CL sẽ là sự lựa chọn không hề sai lầm, vì khó có thể gặp lại những cảm xúc như trong Chaos Legion.

Chú ý

Đối với dòng card ATI, có thể các màn chơi Arcia sẽ bị chậm lại.

Bạn có thể tải trainer để ăn gian EXP, nâng cấp các Legion dễ dàng hơn.

TRẦN HỮU ĐẠI NHẬT
DAINHAT@DNG.VNN.VN

Tuyệt chiêu nào!

Ê, nhìn gì?

HỎI ĐÁP

Em đang chơi trò Pirates of the Caribbean - Cướp biển vùng Caribbe, hiện em đang làm nhiệm vụ "Find Danielle" thì bị bế tắc. Anh chị có thể chỉ dẫn cho em qua nhiệm vụ này được không? Và chỉ cho em cách tìm đường đến thư viện của nhà thờ ở đảo Isla Muelle. *(cat60002003@yahoo.com)*

Nhiệm vụ tìm Danielle như sau: Bạn đang ở Isla Mulle, hãy đi từ phía cổng trước của thị trấn và rẽ phải, bạn sẽ thấy nhà thờ Isla Mulle. Tới đó, bạn hãy hỏi thăm vị tu sĩ để biết đường đến thư viện. Trước khi đáp ứng yêu cầu, ông ta sẽ đề nghị bạn làm 1 việc: lấy lại tài liệu đã bị một tên hải tặc đánh cắp. Trước tiên bạn đến cảng chiến đấu với tàu cướp biển, lưu ý rằng nếu bạn đánh đắm tàu cướp biển thì tài liệu sẽ bị mất theo, nên hãy cố gắng chiếm lấy tàu cướp biển. Sau đó quay lại nhà thờ Isla Mulle, lúc này bạn có thể "vòi tiền" vị tu sĩ trước khi đưa tài liệu. Đọc tờ giấy "Ancient Incan" rồi lái tàu đến ngọn hải đăng Oxbay, từ đó đi đến khu mỏ Oxbay. Nói chuyện với nhân viên của khu mỏ để hỏi về người đã tới Clay Tablet. Kế đến, vào mỏ nói chuyện với Negro, hắn sẽ không nói gì nếu bạn không tìm cách giải phóng cho hắn nên hãy quay lại chỗ nhân viên mỏ và mua một ít slave. Sau khi giải phóng cho Negro, hắn sẽ nói cho bạn biết tin về người vào mỏ trước bạn và muốn trở thành thủy thủ trong đoàn của bạn. Quả là tin vui! Quay trở lại quán rượu ở Isla Mulle và hỏi về cô gái tên Danielle, sau khi ra khỏi quán bạn có một cuộc chiến và giải thoát cho Danielle. Tiếp theo như thế nào, bạn hãy tự khám phá nhé!

Trang web www.bigfishgames.com có thể cho tải game về chơi được không? Có thể chỉ em cách download game từ trang web đó về chơi được không? Em xin cảm ơn. *(staff_of_deathlord@yahoo.com)*

Trang web *www.bigfishgames.com* cho phép bạn tải game về chơi. Tuy nhiên, đây chỉ là những game chơi thử nên bạn chỉ có thể chơi hết thời gian quy định. Để tải game, bạn chọn game mà mình thích, nhập địa chỉ e-mail của mình hoặc e-mail bất kỳ rồi tiến hành tải. Bạn cũng có thể tải các game cùng loại về chơi thử tại *http://games.yahoo.com/games/front*.

Em có 1 máy tính cấu hình là: CPU P4 2,66GHz, mainboard 915P5GLMX, card màn hình onboard; RAM 512MB; em có thể chơi tốt được game Cossack II: Napoleonic War hay không?

Cấu hình tối thiểu mà Cossack II: Napoleonic War yêu cầu là CPU 1500 MHz, RAM 512 MB, card màn hình 64 MB, ổ cứng trống 2GB. Như vậy về mặt lý thuyết máy bạn đủ khả năng chơi game này. Bạn có thể vào http://www.systemrequirementslab.com/referrer/srl, tại đây cung cấp công cụ kiểm tra cấu hình máy tính trực tiếp bằng nhiều game phổ biến hiện nay, để xem máy mình có thể chơi được những game tương tự như Cossack II hay không.

Xin cho biết một số thông tin về trò The Sims 2 Business. *(oh_093@yahoo.com.vn)*

Game đã được phát hành vào ngày 28/02/2006 và cấu hình đề nghị của game là: PIII 1GHz, 256MB RAM, card đồ họa 32MB, ổ cứng trống 5GB.

Cho em biết ở TP.HCM có giải nào thi đấu trò Fifa 06 và nơi nào có cài game này?

Bạn có thể tham gia vào website FifaVN (*http://www.fifavn.com/fifavn/index.php*) để cập nhật và chọn cho mình các giải đấu phù hợp. Theo chúng tôi được biết, giải gần đây nhất có trò Fifa 06 là giải Hoàn Long PC Game lần 2. Các phòng game lớn ở TP.HCM có cài Fifa 06:

Games Club Elive - số 9 đường Hồ Bá Kiện, quận 10; Siêu Nhân 78 Trần Q. Khải; Không Gian Ảo 72 Nguyễn Hữu Cầu, Q1; Không Gian Ảo 2 - Số 58C Đường Đồng Nai (cư xá Bắc Hải), Q10; All In One 222-224 Trần Hưng Đạo; GamePro 67 Nguyễn Trọng Tuyển, Q.Phú Nhuận; All In One Club 124 Trần Quang Khải, Q1...

Thời gian ra mắt trò chơi Cao Bồi Không Gian (bản open beta). Tại sao khi em đăng ký xong, kích hoạt thì acc của em lại viết chữ hoa (khi đăng ký em viết chữ thường). Vậy nếu chơi thì dùng acc chữ hoa hay chữ thường. *(tokyo19900@yahoo.com)*

Bản Open Beta đã bắt đầu ra mắt từ ngày 7/5/2006. Nếu khi kích hoạt, tài khoản của bạn là chữ hoa thì cứ việc dùng chữ hoa, nếu không được thì mới dùng chữ thường. Để tham gia chơi miễn phí trong giai đoạn Open Beta, người chơi có thể đăng ký tại: *http://caoboi.vtc.vn/reg.asp*, hoặc truy cập để xem chi tiết tại các địa chỉ *http://caoboi.vtc.vn* và *http://diendan.vtc.vn*.

Em dùng chương trình Fraps để ghi lại video cho các trò chơi nhưng không thu được tiếng. Vào phần help thì thấy có đoạn sau: You must configure the volume through the "Sounds and Audio Devices" item in the Control Panel. Use the following steps: Click on the Control Panel and select Sounds And Audio. Click on the Audio tab. Find the Sound Recording device and click Volume. Adjust the volume for the Input that Fraps is recording from. This is usually named "What U Hear", "Record Master", or "Stereo Mixer". Trong phần sound recording chỉ có 3 mục CD gì đó, mics và line in, hoàn toàn không thấy "What U Hear", "Record Master", or "Stereo Mixer" gì cả. Em đã thử dùng cả 3 nhưng vẫn không thu được tiếng. Ngoài ra còn có chương trình nào với chức năng tương tự hay không?

Chương trình Fraps sử dụng card âm thanh của máy PC để thực hiện việc thu âm, ngay cả chip âm thanh tích hợp cũng cho kết quả rất tốt. Lưu ý: bạn nên dùng bản Fraps có bản quyền (không phải bản miễn phí). Các dòng help chủ yếu là hướng dẫn bạn chỉnh cho chương trình nhận diện đúng card âm thanh của máy. Thông thường thì khi chơi game, nếu bạn có thể nghe âm thanh trong game thì khi thu cũng sẽ có âm thanh tương tự, bạn nên bấm chuột phải vào biểu tượng cái loa ở góc phải phía dưới màn hình xem có phải mình tắt loa rồi hay không, hoặc cài đặt lại driver của card âm thanh. Ngoài Flaps bạn có thể sử dụng các chương trình thu khác như: SnagIt; CaptureWizPro. Có thể tham khảo thêm các chương trình khác tại http://*www.snapfiles.com/Shareware/gmm/swscreen_r.html*.

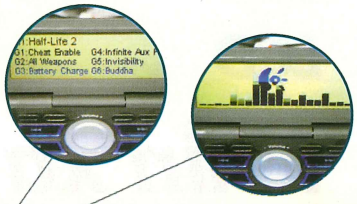
Em muốn biết cách chơi trò Tycoon City New York. Trò SWAT 4 phiên bản 1.0 có Cheat Code không? Nếu có thì cho em biết vài cái. *(phanphuong686@yahoo.com.vn)*

Rất tiếc là game Tycoon City: New York hiện nay vẫn chưa có hướng dẫn cách chơi. Bạn muốn sử dụng cheat của SWAT 4 thì cần làm như sau: Trước tiên bạn mở file Swat4.ini và di chuyển xuống tìm dòng "[Engine.GameEngine]", đổi "EnableDevTools=False" thành "EnableDevTools=True". Trong khi chơi game, bạn nhấn ~ để mở bảng console và nhập các cheat dưới vào. Lưu ý: bạn phải nhập cheat ngay lúc bắt đầu mỗi nhiệm vụ vì sau mỗi nhiệm vụ, cheat sẽ mất tác dụng.

God - *Bất tử máu;* behindview 1 - *Góc nhìn người thứ ba;* behindview 0 - *Góc nhìn người thứ nhất;* SetJump X - *Thay đổi độ cao của 1 cú nhảy sang giá trị X;* Ghost - *Xuyên tường;* Walk - *Tắt xuyên tường.*

Bàn phím Logitech G15

"Chiến binh"... hiền lành



Không chỉ là một lại khí chơi game đáng tin cậy, Logitech G15 còn là "cầu nối" thông tin của những người "ăn game, ngủ game" với thế giới bên ngoài.

Trên thị trường game, G15 chỉ là "newbie" trước những bàn phím đàn anh như WolfClaw, Eclipse hay Zboard. Tuy nhiên, chiếc bàn phím này không hổ danh "con nhà tông". Các phím bấm của G15 đạt độ nhạy rất tốt: êm tay, không "ồn ào", không quá cứng, không quá mềm. Với riêng tôi, một kẻ "si mê" bàn phím, cảm giác với G15 "ngon" hơn hẳn các bàn phím khác của Logitech như MX Duo, Dinovo... Độ nhạy bàn phím là đòi hỏi cơ bản cũng như quan trọng nhất quyết định hiệu quả thi đấu. Giống như một cầu thủ trên sân cỏ cần có "cảm giác bóng", game thủ cũng cần "cảm giác phím"!

G15 cũng có các phím lập trình và khả năng phát sáng trong đêm như các sản phẩm đã có mặt trước trên thị trường. Hẳn Logitech cũng rút kinh nghiệm của các hãng khác nên đã làm rất tốt tính năng phát sáng. Bật đèn bàn phím màu xanh trong đêm và bạn không cần bất cứ nguồn sáng nào khác để soi sáng các nút bấm. Đây cũng là một thiết kế hợp thời trang bên cạnh các hệ thống chơi game dùng đèn tia cực tím (UV) hay chuột Copperhead phát sáng. Người dùng có thể chỉnh hai mức phát sáng khác nhau.

Nếu gập màn hình LCD của G15 xuống, ít người nghĩ đây là bàn phím chơi game "dữ dằn". Nhìn toàn diện, G15 khá lớn bao gồm 2 nhóm phím: nhóm chính gồm 101 phím chuẩn (full-sized) và nhóm phụ gồm 18 phím lập trình (programmable) được đặt bên trái. Logitech không "chế" 18 phím này tròn tròn, cong cong như WolfClaw, Zboard mà vẫn dùng các phím màu đen, vuông chuẩn. Cách thiết kế này không làm G15 trông quá "khác người": bất cứ ai cũng có thể dùng được. Đảm bảo game thủ "tậu" G15 về sẽ không bị những người dùng chung máy tính trong gia đình phàn nàn.

G15 kết nối qua cổng USB và chỉ lập trình cũng như chạy các ứng dụng trên LCD được sau khi cài phần mềm trong CD bán kèm (hoặc tải về từ *www.logitech.com*). Người dùng sẽ lập trình phím bằng phần mềm Logitech G-series Keyboard Profiler (LGKP) hay bằng phím nóng MR (Macro Recorder) ngay trên bàn phím. LGKP tự động tìm và nhận ra các game được cài đặt trong hệ thống. Khi chơi cũng vậy, LGKP sẽ tự động chạy bộ phím và macro người dùng cài đặt cho game đang chơi. Đây là tiến bộ đáng kể của LGKP vì có không ít những phần mềm bắt buộc người chơi phải load game thì macro mới chạy trên thiết bị ngoại vi đó được. Trong trường hợp LGKP không thể nhận biết profile game cần chạy, chẳng hạn có nhiều phiên bản của cùng 1 game được cài trên máy, LGKP cho phép người dùng tự kích hoạt profile và chỉ làm 1 lần. Hay hơn nữa, cách tạo macro nhanh của G15 cho phép game thủ chiến đấu linh hoạt trong game mà không phải thoát ra Windows để tinh chỉnh phần mềm hay chạy game lại. Rất dễ dàng và nhanh chóng: nhấn phím MR, màn hình LCD sẽ yêu cầu bạn nhấn 1 phím G (từ G1-G18) để gán phím, sau đó gán phím hay nhóm phím cần chạy và hoàn tất bằng cách nhấn lại phím MR. Với 3 trạng thái phím (kích hoạt bằng các phím M1, M2, M3), G15 cho phép người chơi chạy tổng cộng 54 macro trên 18 phím (chia làm 3 nhóm, mỗi nhóm 6 phím được thiết kế theo dạng nhóm phím QWASDE nên tuy lạ mà rất quen).

Màn hình LCD của G15 chỉ chạy được sau khi cài phần mềm GamePanel của Logitech. Cài đặt mặc định của màn hình LCD hiện chỉ cho biết thông tin về email mới, ngày giờ, mức độ chạy CPU và RAM, bài hát đang nghe. Màn hình này được thiết kế nhằm cung cấp thông tin về game đang chơi, chẳng hạn như trong Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, màn hình sẽ cho bạn biết nhóm đặc nhiệm gồm Chavez, Loiselle, Raymond và Yacoby đã hạ được bao nhiêu tên địch, bị thương bao nhiêu phần trăm... hay cho biết số lượng đạn dược của người chơi cũng như đồng đội trong Brothers In Arms: Earned in Blood. Tuy nhiên, không phải game nào G15 cũng hỗ trợ như vậy (tham khảo *www.logitech.com*); có vẻ các hãng phát triển game chưa mặn mà lắm với G15. Tuy nhiên, Logitech đã trao khả năng này vào tay những người lập trình, cho phép họ viết những ứng dụng có thể chạy trên LCD của G15. Trên *www.g15mods.com*, không ít game thủ biết lập trình đã đưa lên website này nhiều phần mềm hữu ích để chạy trên LCD, như các phần mềm email, hiển thị vật nuôi ảo cưng, quản lý macro, hiển thị nội dung chat trong MSN... Màn hình này có thể gập lại khi mang đi, được điều khiển bằng 5 phím nhỏ bên dưới. Các ứng dụng được chuyển đổi bằng cách nhấn phím tròn ngoài cùng bên trái ngay dưới LCD. Trước mắt, G15 là chiếc cầu nối của game thủ trong game với thế giới bên ngoài. Tuy nhiên, điều này phụ thuộc nhiều vào cộng đồng phát triển phần mềm (mod) chạy trên LCD của G15.

G15 còn có 2 cổng USB 1.1 cho phép game thủ có thể gắn thêm các thiết bị ngoại vi khác như webcam, tai nghe, bút nhớ... Dưới đáy bàn phím còn có khe để đi dây cáp (chuột, bàn phím) cho gọn.

Cuối cùng, điểm nổi bật đáng kể của G15 là nút gạt chuyển từ trạng thái dùng máy tính bình thường sang chơi game. Trạng thái này vô hiệu hóa phím Start Windows, giúp người chơi khỏi bận tâm đến chuyện "rờ" lộn phím này trong khi đang chiến đấu căng thẳng, khiến cuộc chơi không bị gián đoạn.

Với thiết kế đặc sắc, G15 phù hợp với nhiều dòng game (Shooter, Stealth and Tactics, MMORPG, Sports...). Đây là lựa chọn đáng giá (khoảng 85 USD) của những người biết tiêu tiền chơi game đúng chỗ.

PHI QUÂN

Liên hệ:

VPĐD Tronic Việt Nam

Địa chỉ: 139 Hồ Văn Huê, P.9, Q.Phú Nhuận, TP.HCM.

ĐT: (08) 997 3648.

LCD

Nhìn xa trông rõ

Với mức giá dễ chấp nhận, LCD 17" không còn là "giấc mơ" đối với nhiều game thủ.

Bốn LCD thử nghiệm cùng khung hình 17" nhưng mỗi sản phẩm có riêng một thế mạnh: Asus PM17TU có thời gian đáp ứng 3ms, Asus PM17TE có độ sáng cao, và 2 màn hình của LG gồm L1740BQ hiển thị trung thực màu da, L1740PQ phân biệt tốt sắc xám (tham khảo "LCD - Hấp dẫn chọn lựa 17", ID: A0604_60). LCD LG L1740PQ và L1740BQ được thiết kế đẹp mắt với màu trắng đục và vỏ ngoài mỹ thuật cao. Trong khi đó, màn hình Asus PM17TU và PM17TE lại toát lên vẻ "ngầu" và lạnh lùng với bộ cánh đen tuyền. Toàn bộ nút điều khiển được dồn về cạnh bên phải để thuận tiện cho việc điều chỉnh và làm thoáng "mặt tiền". Nút tắt/mở màn hình LG dùng nguyên tắc cảm ứng nên bạn chỉ cần chạm nhẹ cho mỗi lần thao tác tắt, mở. Hai màn hình Asus được phủ lớp hấp thu ánh sáng (AR) giúp tăng cường độ sáng của màn hình và có loa tích hợp. Test Lab nhận thấy cả bốn LCD đều đáp ứng tốt nhu cầu xử lý văn bản, duyệt web, thiết kế đồ họa hay chơi game.

Asus PM17TU (trái) và PM17TE

LCD LG L1740PQ (trái) và L1740BQ

Trong game Rogue Trooper, bốn LCD thể hiện hình ảnh không hề thua kém màn hình CRT về màu sắc, độ tương phản và sáng tối. Các pha hành động, nhào lộn tránh đạn và đụng độ nảy lửa của người hùng da xanh được thể hiện rất trung thực. Trong quá trình thử nghiệm, Test Lab đặt song song LCD với một CRT loại trung bình thì thấy LCD sáng hơn, đáp ứng đầy đủ nhu cầu của game thủ: bạn có thể nhìn thấy rõ ràng các chi tiết nhỏ ở xa, hoặc đường đi trong khung cảnh tối như đường hầm, góc khuất cầu thang. Các hiệu ứng được trình diễn hoành tráng như khi dùng súng chống tăng Bazooka bắn hạ chiến xa khổng lồ: viên đạn bay ra khỏi nòng đã để lại vệt khói mờ rất thật trước khi tạo ra một cảnh nổ long trời. Với game Tomb Raider: Legend, cô nàng Lara trông vẫn xinh đẹp như trước. Hiệu ứng nước đọng lại trên người sau mỗi lần Lara trồi lên được thể hiện rất rõ trên các LCD thử nghiệm. Các cảnh rộng lớn và đẹp mê hồn trong game (như cảnh cô nàng đứng bên này vực nhìn về thác nước trắng xóa ở bờ vực đối diện) khi "lên" LCD cũng đẹp và chi tiết không thua kém gì CRT.

Trong game Far Cry nổi bật với những khung hình ngoài trời tươi sáng và đẹp mắt, cả 4 LCD đều cho hình ảnh rất tốt; nhất là cảnh sóng biển dập dờn và đồi núi ngút ngàn xanh thẫm. Các hiệu ứng cháy nổ và khói cũng được thể hiện rất mượt mà. Đặc biệt là pha lái ca nô rượt đuổi, chiến đấu trên biển được hiển thị thật tuyệt. Trò Neighbors from Hell - On Vacation với đặc trưng hình ảnh tươi sáng, nhiều màu sắc đã được các LCD thử nghiệm thể hiện tốt: nhân vật trong game đều rất sống động trong những bộ trang phục đi biển sặc sỡ, và các màn trong chuyến du lịch Trung Quốc thể hiện đúng gam màu truyền thống của đất nước này.

Để tinh chỉnh nhanh thông số, bạn có thể trông cậy vào chức năng chỉnh tự động (auto) có trên cả bốn màn hình. Riêng Asus có nút chuyển đổi nhanh giữa các chế độ hiển thị Standard, Theater, Game, Night View và Scenery để phù hợp với khi làm việc, xem phim, chơi game... Nhìn chung, cả 4 sản phẩm đều đáp ứng được nhu cầu "nhìn xa trông rõ" của mọi game thủ và rõ ràng ưu việt hơn màn hình CRT về sự gọn nhẹ, tiết kiệm điện...

THANH BÌNH

Thông Số Kỹ Thuật

Model	ASUS PM17TU	ASUS PM17TE	LG L1740BQ	LG L1740PQ
Độ phân giải	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024
Độ sáng	500cd/m2	500cd/m2	250cd/m2	300cd/m2
Độ tương phản	600:1	600:1	550:1	500:1
Thời gian đáp ứng	3ms	8ms	8ms	8ms
Loa	•	•		
Adaptor tích hợp	•	•	•	•
Giá*/Bảo hành	390 USD/ 2 năm	345 USD/ 2 năm	449 USD/ 2 năm	480 USD/ 2 năm

* Giá bao gồm VAT

Liên hệ:

Asus: Công ty Cổ Phần Tin Học Minh Thông
116B Bùi Thị Xuân, P. Bến Thành, Q.1, TP.HCM
Tel: (8) 925 4321

LG: LG Electronics V ietnam
Lầu 6, Central Park Office Building - 208 Nguyễn Trãi, Q.1 , TP.HCM
Tel: (8) 925 6886

VietGames 2006: lễ hội lớn của Game Việt Nam

Tuy chưa hội đủ yếu tố đạt đến độ chín cần thiết của thị trường nhưng với mong muốn thúc đẩy ngành công nghiệp game trong nước hội nhập quốc tế, Hiệp Hội Doanh Nghiệp Phần Mềm Việt Nam (VINASA) lần đầu tiên tổ chức VietGames 2006. Đây là sự kiện được tổ chức thường niên, lễ hội lớn của các nhà kinh doanh, phát triển và người chơi game tại Việt Nam.

ĐÒN BẨY THIẾT THỰC

Chỉ tính riêng trong vài năm gần đây, ngành công nghiệp game thế giới phát triển với tốc độ chóng mặt, thu hút đông đảo giới trẻ và đạt mức doanh thu khổng lồ, khoảng 2 tỷ USD năm 2005. Theo IDC dự báo, ngành công nghiệp này sẽ tiếp tục phát triển và nhanh chóng đạt 9,2 tỷ USD vào năm 2009.

Đối với thị trường Việt Nam (VN), dịch vụ game đã đi trước ngành sản xuất game một bước. Nhu cầu về trò chơi trên máy tính và các thiết bị khác, đặc biệt là nhu cầu về game online (GO) đang tăng cao nhất từ trước đến nay. Ước tính, năm 2005, cả nước có khoảng năm triệu game thủ. Nếu xét theo tốc độ tăng trưởng Internet trung bình/năm đạt 200%, khoảng 10% dân số (tương đương 8 triệu người) sử dụng Internet; cùng với sự phát triển tích cực của Internet băng thông rộng, VN đang được đánh giá là một thị trường tiềm năng về công nghiệp game. Các nhà cung cấp dịch vụ cũng dự báo ngành công nghiệp trò chơi trực tuyến (GO) này sẽ đem lại cho VN doanh số 10-15 triệu USD trong năm 2006 và có thể tăng trưởng 300-400% mỗi năm.

Theo ông Trương Hải Nam, giám đốc FPT Gaming Solution (FGS), trực thuộc FPT, chủ sở hữu website GO mang tên Trangenix đánh giá thì quyết định tổ chức ViệtGames của VINASA vào thời điểm này là hết sức táo bạo nhưng cần thiết. "Nói táo bạo bởi thực sự ban tổ chức không có nhiều thời gian để chuẩn bị và triển khai cuộc thi này, đồng thời là lần đầu tiên nên số lượng các bên tham gia sẽ ít. Tuy nhiên, đây lại là một bước đi thiết thực thể hiện sự ủng hộ của VINASA đối với nền công nghiệp game VN, bao gồm cả việc phát triển và kinh doanh", ông Nam nhấn mạnh.

ỨNG VIÊN GAME ONLINE

Ông Trần Đoàn Kim, chánh văn phòng VINASA cho biết: Đến ngày 17/5, đã có 33 hồ sơ đăng kí tham gia vào các giải VietGames 2006. Các ứng cử cho các giải liên quan đến game online (cả trong nước và quốc tế) được đăng kí tham dự nhiều nhất.

Cũng theo ông Kim: "Các sản phẩm game trong nước đều được xây dựng trên nền tảng công nghệ 3D mới nhất hiện nay, thiết kế bối cảnh và văn hóa mang đậm phong cách VN nói riêng và Á Đông nói chung". Tuy nhiên, một điều đáng tiếc theo ban tổ chức là các sản phẩm game tham dự phần lớn chưa hoàn chỉnh. Điều này thể hiện rõ sự mất cân đối trong phát triển thị trường game ở VN khi dịch vụ phát triển mạnh còn mảng sản xuất đang còn "trứng nước". "Mục đích của những nhóm sản xuất game khi tham gia VietGames 2006, ngoài mong muốn chứng minh khả năng đưa ra ý tưởng sáng tạo, phát triển, họ còn muốn tìm nguồn hỗ trợ đầu tư để hoàn thiện sản phẩm", ông Kim nhận định.

Đối với lĩnh vực game quốc tế, có một số hồ sơ ứng cử cho game online và game mobile nổi tiếng như: Võ Lâm Truyền Kỳ, MU Online, PTV, Silk Road, Game Loft ...

FPT: 4 GAME MỚI

Ông Nam cho biết, FGS mang đến VietGames 4 sản phẩm bao gồm 2 sản phẩm game online và 2 sản phẩm game mobile.

Hai sản phẩm game online là "Thời loạn" và "Thế giới Tintun". Trong đó "Thời loạn" là game hành động nhập vai trực tuyến dựa trên thế giới truyền thuyết Việt Nam cổ đại. Đặc trưng của sản phẩm là hệ thống đối kháng phức hợp bao gồm rất nhiều kỹ năng khắc chế nhau, người chơi có thể gia

nhập trận chiến với rất nhiều vai trò khác nhau như chiến binh, thầy phù thủy, thậm chí cả những quái vật trong truyền thuyết, họ có thể đấu đối kháng hoặc tham gia những cuộc công thành, giải đố cùng nhau. Game được xây dựng với hệ thống đồ họa 3 chiều được áp dụng những công nghệ hiện đại nhất. Ngoài ra, trong quá trình thiết kế trò chơi, nhà sản xuất đã tập trung phát triển sản phẩm để người chơi hoàn toàn giải trí và chủ động về mặt thời gian, không bắt buộc phải chơi liên tục để duy trì thứ hạng và trình độ như đa phần những game online hiện nay. Hiện tại, game đang trong giai đoạn phát triển và thử nghiệm diện hẹp.

Còn "Thế giới Tintun" là hệ thống game trực tuyến bao gồm nhiều game nhỏ, được thiết kế nhằm vào mục tiêu giải trí và kết bạn trực tuyến. Điểm khác biệt của game này chính là sự tổng hợp của nhiều khía cạnh và thể loại trong cùng một hệ thống game. Theo ông Nam, "Game này không chỉ là một sản phẩm giải trí đơn thuần mà còn giúp bổ sung rất nhiều kiến thức trong cuộc sống cho người chơi. Mặc dù được phát triển sau nhưng hình ảnh 2 chiều lại là lựa chọn số một cho dòng sản phẩm này bởi sự dễ thương và chất lượng hình ảnh đẹp".

Phiên bản đầu tiên của cả hai game dự kiến đưa ra đúng vào dịp VietGames, ngày 26/5/2006. Ngòai ra, còn có hai sản phẩm game mobile là "Tintun mini" (phiên bản rút gọn của Thế giới Tintun dành cho thiết bị di động) và "Tintun 3-B" (Game đấu bóng bay đối kháng vui nhộn).

Ông Nam chia sẻ: "Tham gia cuộc thi này FGS mong muốn xây dựng một cộng đồng các nhà phát triển game Việt lớn mạnh".

VINAGAME: TỰ TIN VỀ DỊCH VỤ

Đại diện VinaGame, ông Nguyễn Hoàng Tuấn Anh, trưởng phòng Quan Hệ Công Chúng cho biết, tham gia VietGames, VinaGame ứng cử 3 giải: Game online quốc tế được ưa chuộng nhất; Game

Cơ hội so tài tại Pháp 2006

Trong khuôn khổ VietGames 2006, lần đầu tiên, game thủ Việt Nam sẽ có cơ hội thi đấu vòng loại trong giải game quy mô toàn cầu - Electronic Sport World Cup (ESWC). Vòng chung kết của ESWC 2006 sẽ được tổ chức tại Pháp từ 28/6 đến 2/7/2006.

Sẽ có khoảng 800 nhà vô địch từ 53 quốc gia trên thế giới tham gia thi đấu trong 7 nội dung: Half Life: Counter-Strike dành cho nam và nữ, Quake IV, Warcraft III: Frozen Throne, Trackmania Nations, Gran Turismo và Pro Evolutions Soccer 5. Tổng giá trị giải thưởng năm nay lên đến trên 400.000 USD.

ESWC được tổ chức lần đầu tiên tại Pháp năm 1999. Hiện nay, ESWC là một giải thi đấu thể thao điện tử quốc tế toàn cầu được tổ chức hàng năm. Vòng loại sẽ được tổ chức tại các quốc gia. Các nhà vô định quốc gia sẽ được tham dự vòng chung kết tại một quốc gia được chỉ định. Ông Bùi Minh Phương, giám đốc công ty ZION, trưởng ban tổ chức ESWC 2006 tại Việt Nam nhận định: "ESWC là sự kiện thể thao điện tử lớn và luôn đón nhận sự ủng hộ của cộng đồng game thủ chuyên nghiệp trên thế giới. Chúng tôi rất vinh dự khi được tín nhiệm và ủy quyền tổ chức giải đấu này tại Việt Nam. Hy vọng thông qua các giải thi đấu quốc tế như ESWC 2006, khoảng cách giữa Việt Nam và thế giới trong ngành công nghiệp điện tử và bộ môn thể thao điện tử sẽ ngày càng được rút ngắn. Đó cũng là tiền đề phát triển ngành công nghiệp game và các sản phẩm thể thao, giải trí ứng dụng công nghệ phần mềm".

Đến ngày 17/5 BTC đã nhận được 1000 e-mail đăng ký ESWC Việt Nam. Giải sẽ tổ chức vòng đấu loại tại Tp.HCM ngày 20-21/5 và ngày 26-28/5 tại Hà Nội. Vòng chung kết sẽ diễn ra trong lễ trao giải VietGames tổ chức vào ngày 29/5. Thí sinh sẽ thi đấu trên hai game phổ biến tại Việt Nam hiện nay là Warcraft III: The Frozen Throne và Pro Evolution Soccer 5 theo thể thức "1 chọi 1".

BTC sẽ chọn 4 thí sinh xuất sắc nhất tham gia vòng chung kết ESWC thế giới. Tất cả game thủ lọt vào vòng chung kết quốc gia đều có cơ hội nhận phần thưởng giá trị từ BTC - Tổng trị giá giải thưởng của ESWC Việt Nam lên tới trên 200 triệu đồng.

HẠNH LÊ

Giải thưởng VIETGAMES 2006 được bình chọn thế nào?

Ban tổ chức (BTC) cho biết, VietGames sẽ thành lập hội đồng chấm thi đối với các giải sáng tạo và phát triển game (áp dụng với game trong nước, game quốc tế, game online, off-line, game trên điện thoại di động); giải trang phục nhân vật game ấn tượng nhất dựa trên các tiêu chí đánh giá. Kết quả bình chọn dựa theo biểu quyết của các thành viên hội đồng gồm 15 thành viên, trong đó có 5 đại diện của VINASA, 3 của các đơn vị tài trợ, 3 của các đơn vị bảo trợ truyền thông, 4 là các chuyên gia trong lĩnh vực của giải. Phiếu của mỗi thành viên có giá trị lá phiếu nhau.

Các giải khác sẽ được BTC chấm dựa trên kết quả tổng hợp phiếu bình chọn của game thủ, các công ty lắp ráp máy tính, các nhà phát hành game, các nhà phân phối game, đại lý Internet... Mỗi giải sẽ có 20 phiếu bình chọn được phát cho những đối tượng tiêu biểu do các doanh nghiệp có liên quan đề cử và BTC lựa chọn.

Ngoài ra, BTC còn công bố trên website của cuộc thi các ứng cử viên của giải và mời mọi đối tượng quan tâm bình chọn qua Internet. Kết quả bình chọn sẽ được tổng hợp và tính điểm trung bình, tương đương điểm số của 05 thành viên hội đồng bình chọn.

TIÊU CHÍ BÌNH CHỌN CHO CÁC NHÓM:

Nhóm 1: *Giải thưởng dành cho trò chơi trực tuyến*

Ngoài 3 giải: *Sáng tạo và phát triển game Việt Nam; Game quốc tế, phát hành và thiết bị hỗ trợ game có tiêu chí đánh giá riêng và Giải dành cho người chơi game có hội đồng thi riêng, còn lại từng giải được đánh giá như sau:*

- ***Nhà phát hành game thành công nhất:*** *đánh giá theo tiêu chí số lượng người chơi game đăng ký với nhà phát hành trong năm 2005 và quý I năm 2006.*
- ***ISP hỗ trợ game tốt nhất:*** *đánh giá theo mẫu phiếu đánh giá do các game thủ và các đại lý Internet và game*

online quốc tế có tính văn hóa, giáo dục hay nhất; và Nhà phát hành game online thành công nhất.

Thành lập vào ngày 9/9/2004, VinaGame là doanh nghiệp đầu tiên kinh doanh game online có bản quyền. Với đội ngũ nhân sự là những game thủ say mê ngành công nghiệp mới mẻ này, VinaGame tự hào có những tài năng với kiến thức mang tầm vóc quốc tế và kinh nghiệm thấu hiểu thị trường bản địa sâu sắc. Tháng 6/2005, VinaGame chính thức giới thiệu Võ Lâm Truyền Kỳ (VLTK), để sau đó VLTK nhanh chóng trở thành trò chơi trực tuyến phổ biến nhất tại VN.

Theo ông Tuấn Anh thì hiện tại VLTK chiếm trên 65% thị phần game tại VN. VLT K cũng là trò chơi trực tuyến có số lượng cụm máy chủ (server) nhiều nhất hiện nay (33 chiếc) và là trò chơi đầu tiên - duy nhất có hệ thống máy chủ đặt tại 3 miền Bắc – Trung – Nam.

VinaGame cũng rất tự tin trong công tác tư vấn khách hàng và các dịch vụ hậu mãi. Được biết, hiện VinaGame thực hiện tư vấn khách hàng trên 3 kênh chính: điện thoại, thư điện tử và thư tín; và ngay trong trò chơi. Hỗ trợ khách hàng sử dụng dịch vụ 24/7.

THU HIỀN

Giành chỗ đứng trong thiên hà

Một ứng cử viên đáng chú ý của VietGames 2006 là trò chơi Galactic Wars (Thiên Hà Đại Chiến) đã được công ty ITD (www.it-developers.com) chính thức đưa ra thử nghiệm tại www.thienhadaichien.com từ đầu tháng 5. Khi Thế Giới Game liên hệ với ông Trần Quốc Bình - Việt kiều Úc tác giả của trò chơi này, ông đang hoàn tất phần legend (câu chuyện dẫn dắt vào game), hình ảnh và biểu tượng mới cho game.

Thế giới của Thiên Hà Đại Chiến (THĐC) cho ai?

THĐC là một trò chơi chiến thuật, đậm chất tư duy, thích hợp cho những ai muốn vừa giải trí vừa luyện trí óc, tính kiên trì. Game có thể giúp bạn rèn luyện khả năng sắp xếp, tính toán, điều phối trong nhiều lĩnh vực như giao dịch ngân hàng, mua ban trao đổi; thực tập về chiến lược thỏa hiệp (tạm đầu hàng, cờ trắng), chiến thuật phòng thủ, cải tạo việc phát triển, nghiên cứu và xây dựng, chính sách quân dân. THĐC là loại game cần nhiều người cùng tham gia và đóng góp để tạo ra sức mạnh. Trong nhóm sẽ cần người giỏi về chiến trận, người giỏi về ngoại giao, người giỏi về kinh tế, những người thích bàn luận và làm theo ý kiến của người chỉ huy. THĐC có thể tạo ra một sân chơi cho mọi người cùng chơi giúp họ tìm vị trí của mình. Bạn có thể chứng tỏ mình cũng như học hỏi tại đây. Hiện có khoảng 1 triệu người đang chơi trò O Game (www.ogames.org), một trò tương tự như THĐC. Nhưng THĐC có nhiều tính năng ưu việt hơn. Đặc điểm của những người chơi dòng game này là rất trung thành với game. Tất cả những gì bạn cần để chơi game là trình duyệt web được kết nối Internet.

Mục đích, kỳ vọng của ông khi tham gia VietGames 2006?

Trước hết, chúng tôi muốn giới thiệu loại game chiến thuật online mà người Việt ít chơi. Thứ hai, THĐC muốn đọ sức với những loại game khác hiện có ở Việt Nam. ITD có khát vọng không chỉ cung cấp game này trong nước (bản tiếng Việt) mà cho thị trường ngoài nước (bản tiếng Anh), mang ngoại tệ về cho Việt Nam. Với công nghệ web, trò chơi dạng MMOG (massive multiplayer online game) sẽ cho phép rất đông người chơi cùng 1 hệ thống server (dòng game MMORPG, người chơi chỉ tương tác với nhau được khi ở trong cùng server).

ITD mong đợi Ban Tổ Chức (BTC) sẽ đánh giá các loại game với sự công bằng của từng loại, nhận ra giá trị và tiềm năng phát triển của các loại game, ủng hộ sự sáng tạo cũng như khơi dậy nguồn cảm hứng cho tương lai. Chúng tôi mong muốn qua cuộc thi này THĐC nhận được sự đón nhận và công nhận của thị trường game của Việt Nam, được phổ biến và chứng tỏ khả năng làm game của người làm Việt trong lĩnh vực công nghệ game.

PHI QUÂN

online bình chọn.

- ***PC chơi game ấn tượng nhất:*** *đánh giá theo mẫu phiếu đánh giá do các game thủ bình chọn.*
- ***Chip chạy game tốt nhất:*** *đánh giá theo mẫu phiếu đánh giá do các công ty lắp ráp PC trong nước bình chọn.*
- ***Máy chủ hỗ trợ game tốt nhất:*** *đánh giá theo mẫu phiếu đánh giá do các nhà phát hành game online và các nhà phân phối game online bình chọn.*
- ***Thiết bị mạng cho game tốt nhất:*** *đánh giá theo mẫu phiếu đánh giá do các nhà phát hành và các nhà phân phối game online bình chọn.*
- ***VGA ấn tượng nhất cho chơi game:*** *đánh giá theo mẫu phiếu đánh giá do các game thủ bình chọn.*
- ***Trang phục nhân vật game ấn tượng nhất:*** *đánh giá theo mẫu phiếu đánh giá do hội đồng chấm giải bình chọn thông qua các buổi trình diễn trang phục nhân vật game tại triển lãm ISGAF 2006.*

Nhóm 2-3: *Giải thưởng cho Game trên thiết bị di động và cho Game offline trên PC và các thiết bị điện tử khác.*

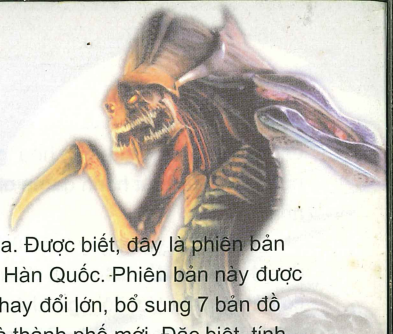
Đối với các giải game Việt Nam xuất sắc nhất, game quốc tế được ưa chuộng nhất, game quốc tế có tính văn hóa, giáo dục hay nhất, sẽ căn cứ vào tiêu chí đánh giá riêng. Các giải thưởng còn lại được đánh giá theo mẫu phiếu đánh giá do các game thủ bình chọn.

TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ SẢN PHẨM DỰ THI:

- ***Tính hấp dẫn (30 điểm):*** *Đánh giá trên cốt truyện, nội dung, âm thanh, hình ảnh.*
- ***Công nghệ (25 điểm):*** *Sử dụng công nghệ mới, hỗ trợ nhiều máy, khuyến khích game online, chương trình gọn nhẹ, ít lỗi, hỗ trợ nhiều cấu hình máy khác nhau...*
- ***Tính sáng tạo (20 điểm):*** *có yếu tố mới lạ trong ý tưởng, thiết kế, lập trình; khác biệt với các trò chơi đã có trên thị trường.*
- ***Tính thẩm mỹ (20 điểm):*** *hình ảnh đẹp, hấp dẫn, âm thanh phù hợp...*
- ***Chất lượng tài liệu kèm theo (5 điểm).***

TƯỜNG VY

StarCraft hay game trực tuyến



VSL SUMMER 2006: CUỘC DIỄN TẬP VIỆT STARCRAFT

Ra đời vào tháng 6 năm 2005, tính đến nay, website www.vietstarcraft.com (VSC) đã tròn 1 tuổi. Sự xuất hiện của VSC đã góp phần không nhỏ trong việc tạo đà phát triển cho Starcraft (SC) ở Việt Nam. VSC là kênh thông tin quan trọng đối với giới game thủ SC Việt Nam về các giải đấu, sự kiện, đội game... và cũng là nơi tụ họp, so tài của các game thủ SC hàng đầu Việt Nam đến từ các clan, team như Viet Gaming Hoàn Long, Pro Army, DreamVN, Clan 3W, Team Super, Team Sonof, ClanVIE... Hơn thế nữa, đây còn là kênh giao lưu với các game thủ, đội game nổi tiếng trên thế giới. Tại VSC, các game thủ SC giỏi nhất đã thành lập một đội tuyển Starcraft của Việt Nam, thường xuyên thi đấu giao hữu với các đội game mạnh khắp nơi trên thế giới như Hàn Quốc, Trung Quốc, Đức, Ba Lan, Mỹ... Đội đã xếp hạng 3 tại giải đấu A.S.E.A.N League và hiện đang đấu giải WGT World Cup vòng loại châu Á TBD với các đối thủ sừng sỏ: Đài Loan, Malaysia, Úc, Thổ Nhĩ Kỳ và Thái Lan.

Giải đấu VSL Summer 2006

Ban quản trị VSC quyết định tổ chức giải đấu VSL Summer 2006, đánh dấu sự kiện VSC tròn 1 tuổi. Đây là giải đấu thứ 4 trong hệ thống Vietstarcraft Star Leage sau X-Mas Cup, Spring Cup và King Of Viet. Các game thủ tham gia VSL Summer 2006 sẽ thi đấu trực tiếp tại Game Đạt 116D4 Giãng Võ, Hà Nội và Cao Tốc Trần Quang Khải, TP.HCM. Nhằm tạo điều kiện thi đấu tốt nhất cho các game thủ, giải sẽ diễn ra vào các ngày Chủ Nhật từ 04-17/06:

- Vòng loại tự do: 8h sáng ngày 04/06/2006
- Vòng đấu bảng: 8h sáng ngày 11/06/2006
- Vòng chung kết: 2h chiều ngày 17/06/2006

Ngay khi cầm tờ báo này trong tay, bạn có thể đến các địa điểm trên để đăng ký tham gia VSL Summer 2006 hay cổ vũ cho các game thủ và có cơ hội xem những trận đấu SC "máu lửa" của đội tuyển Starcraft Việt Nam đang thi đấu giải WGT World Cup.

CAO BỒI KHÔNG GIAN RA MẮT BẢN OPEN BETA

VTC Online Game đã bắt đầu cung cấp bản thử nghiệm mở rộng (Open Beta, phiên bản 0.3.3.7) của trò chơi trực tuyến Cao Bồi Không Gian từ 07/05/06, với nhiều nâng cấp, bổ sung mới và không hạn chế số lượng thành viên tham gia. Được biết, đây là phiên bản mới nhất hiện chỉ có tại Việt Nam và Hàn Quốc. Phiên bản này được Việt hóa trên 95%, đánh dấu nhiều thay đổi lớn, bổ sung 7 bản đồ mới, thêm hàng loạt quái vật, item và thành phố mới. Đặc biệt, tính năng Nation War (Đại chiến) sẽ cho phép mỗi bên tham chiến được bầu ra một thủ lĩnh (President) có toàn quyền điều hành, mở rộng quy mô của cuộc chiến ra toàn hành tinh Phillion. Để chuẩn bị cho giai đoạn Open Beta, VTC Online Game đã đầu tư nâng cấp đường truyền và máy chủ nhờ đó, trong giai đoạn này, game thủ sẽ được đăng ký tài khoản và download không giới hạn. Sau giai đoạn này, tất cả các tài khoản thành viên sẽ được reset (đưa về mức 0), đảm bảo sự công bằng cho mọi người khi trò chơi chính thức phát hành. Để tham gia miễn phí người chơi có thể đăng ký tại: http://caoboi.vtc.vn/reg.asp, hoặc http://caoboi.vtc.vn và http://diendan.vtc.vn.

MU ONLINE CÔNG THÀNH ĐẠI CHIẾN

Để đáp lại sự mong chờ của các game thủ, MU Việt Nam sẽ tổ chức "Công thành chiến" trên toàn lục địa vào ngày 28/05/06. Sự kiện này sẽ được tổ chức tại 5 Game Center (dự kiến có 2 điểm ở Hà Nội và 3 ở TP.HCM) để các game thủ có thể cùng nhau tham dự một ngày lễ hội thật tưng bừng và hấp dẫn. Khi tham gia "Công thành chiến", các game thủ không những được giao lưu với các bạn chơi MU VN trên toàn lục địa ở các server khác nhau mà còn được tham gia nhiều hoạt động, tiết mục hấp dẫn và mới lạ khác như xem trình diễn các đoạn Demo của game, tham gia đấu giá đồ vật quý hiếm trong game, bốc thăm trúng thưởng, chiếu phim... Các game thủ có thể tham gia đấu giá các món "hàng độc" của mình bằng cách gửi thông tin, các chỉ số cụ thể và mức giá khởi điểm, MU VN sẽ lập danh sách để đưa ra đấu giá các món đồ độc đáo và quý hiếm nhất. Xem thông tin chi tiết tại: www.muonline.vn.

CUỘC THI CRAZY PC

Cuộc thi Crazy PC do ITConnect tổ chức hàng năm nhằm tạo điều kiện cho các bạn yêu thích máy tính, đặc biệt là những bạn có kiến thức và hiểu biết về phần cứng có một sân chơi chung. Crazy PC năm nay (từ 24/04 đến 21/05/2006) có các giải thưởng nhằm tôn vinh thành quả của những ý tưởng thông qua những mẫu thùng máy (case) đẹp và ấn tượng nhất. Sau 3 tuần đầu tiên, ban tổ chức đã nhận được 7 mẫu case rất ấn tượng, "độc" nhất là case của thí sinh Tường Nguyên vì ngoài việc thùng máy được tô vẽ, gắn thêm đèn quạt thì còn có cả... vườn hoa. Các thùng máy trúng giải sẽ được trưng bày tại công ty ITConnect. Thông tin chi tiết: http://www.itconnect.com.vn/crazypc/.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

FPT ELEAD - TT Máy Tính - CN Công ty Phân Phối FPT..... Bìa 3
Halo 5
Hiệp Lực 20
HotGame 19
SILICOM GROUP 11
SVC - Công Ty TNHH Thương Mại.....9
VCC – Công ty Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam 17
Viễn Sơn - Công ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng .... Bìa 4
VinaGame – Công ty CP DV Phần Mềm Trò Chơi Vina ..... Trang 1

THÔNG BÁO TĂNG GIÁ THẾ GIỚI GAME

Thế Giới Game trân trọng thông báo đến bạn đọc: để nâng cao hơn nữa chất lượng tạp chí và bù đắp chi phí, chúng tôi sẽ tăng giá bán Thế Giới Game kể từ ngày 25/6/2006, tức từ số tháng 07/2006.

- Giá mới: 9.800 đồng/quyển.
- Giá cho bạn đọc dài hạn: 96.000 đồng/năm.

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* ***Website:*** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

Sự kiện game hoành tráng nhất

tại Vietnam ComputerElectronics World Expo 2006

Gameshow 2006

Thế Giới Game

từ ngày 11 - 15/07/2006
Trung tâm Triển Lãm và Hội Chợ Quốc Tế TP.HCM
446 Hoàng Văn Thụ, Q.TB, TP.HCM

Hơn 38.000 lượt người tham quan và đoạt cúp "Gian hàng khách tham quan đông nhất", **GAMESHOW'05** mang tên **"THẾ GIỚI GAME"** tại triển lãm Computerworld Expo 2005 được đánh giá là điểm nóng thu hút đông đảo các game thủ.

Hãy đến và tham gia để?

- Thưởng thức những đoạn trailer hấp dẫn của các game "hot" hiện nay
- Chơi thử bản demo những game hay sắp phát hành
- Hòa mình với các game trực tuyến
- Tham gia thi đấu game qua mạng với các game phổ biến tại Việt Nam như: StarCaft, WarCraft...
- Xem trình diễn sản phẩm và có cơ hội nhận được những quà tặng hấp dẫn từ các nhà tài trợ

FPT ELEAD®

CÙNG ĐI TỚI THÀNH CÔNG

Chương trình khuyến mãi: M603i - M615i

Máy tính FPT Elead **M615i** được tăng cường sức mạnh với bộ vi xử lý Intel® Pentium® 4 Processor.

M615i (P/N: 0101-427A): **6.799.000 VNĐ.** (Đã bao gồm VAT.)

Processor: Intel® Pentium® 4 Processor 511 (1MB Cache, 2.8GHz, Bus 533MHz). **Main board**: Chipset Intel® 915. **Memory**: 256MB DDR400. **Hard drive:** 80GB ATA100, 7200rpm. **Floppy disk:** 1,44MB. **CDROM:** 52X. **Audio:** Integrated Sound 3D (6-channel). **Graphics:** Integrated VGA Intel® Graphics. **Network:** Integrated 10/100/1000 Base TX. **Case:** Elead ATX tower 38 °C. **Monitor:** 15" CRT Elead 3D Graphic. **Keyboard/ Mouse:** ELEAD PS/2.

M603i (P/N: 0101-426A): **5.599.000 VNĐ.** (Đã bao gồm VAT.)

Processor: Intel® Celeron® Processor 336 (256KB Cache, 2.8GHz, Bus 533MHz). **Main board:** Chipset Intel® 910. **Memory**: 128MB DDR400.

- Cấu hình máy M615i và M603i khác nhau ở **Processor, Main board** và **Memory** (các phần còn lại giống nhau)

1 = 1 + 1 + 1

Mua máy tính FPT Elead M603i hoặc M615i

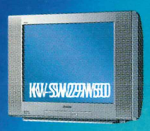
bạn có các cơ may trúng thưởng

có cơ hội sơ hữu thêm 01 bộ máy tính FPT Elead *

được huởng chế độ bảo hành 1 giờ **

1 giải nhất

Xe máy YAMAHA Nouvo vành đúc



2 giải nhì

Tivi Sony WEGA 29"

3 giải ba

ĐTDĐ Nokia 7360

25 giải KK

USB Kingston 256 MB

Từ ngày 25-3 đến 25-6-2006, tất cả các khách hàng mua máy tính FPT Elead **M603i** hoặc **M615i** qua các đại lý chính thức đều được nhận 1 thẻ cào trúng thưởng với rất nhiều giải thưởng có giá trị. Thể lệ tham dự xem chi tiết trong thẻ cào.

Đường dây nóng kinh doanh: 08. 901 1236

Đường dây nóng Bảo Hành: 08. 611 5445

Mọi chi tiết, thắc mắc, xin quí khách hàng vui lòng liên hệ

FPT Elead HN: 04 7260 666 (Ext: 671)

FPT Elead HCM: 08 9330 999 (Ext: 353) - www.elead.com.vn

**Khách hàng có cơ hội sở hữu 01 bộ máy tính FPT Elead M603i, bằng cách gửi Phiếu thăm dò ý kiến Khách hàng về VP FPT Elead. Thể lệ chi tiết xem trên phiếu. ** Chế độ bảo hành 1 giờ chỉ cam kết thực hiện tại Trung tâm bảo hành Hà Nội, TP Hồ Chí Minh và Đà Nẵng.*

DANH SÁCH ĐẠI LÝ KHU VỰC PHÍA NAM:

TPHCM: Show Room 41 Sương Nguyệt Ánh. Q1. 9255520. *Thiên An Phú 08.9257175 * Hợp Nhất 08.9252367 *Đồng Phú 08.8373659 * TTC 08.9256175 * Ngọc Digicom 08.9290990 * MTC 08.8589524 * Nguyễn Trần Tin 08.9895919 * Bửu Minh Duy 08.9253894 * Insoft 08.8226425 * Lạc Việt 08.8423333 * Lâm Long 08.8862576 * KNC 08.970 7411 * Trọng Nhân 08.9633160 * VPIT 08.9172267 * Đại Tường Phát 08.2936586 * Đỉnh Thiên 08.8622354 * Huỳnh Tú 08.9256721 * Tân Tiến 08.7650126 * Phi Long 08.8304540 * Hoa Nam Việt 08.7307754 * Tiến Đạt 08.8344580 * Nhất Vinh Phương Nam 08.2935803. **Quảng Nam:** Quốc Tế Martin 0510.830888 * Vũ Long 0510.859036. **Quảng Ngãi:** MHQ 055.71027 * AIG 0903139126 * Khánh Linh 055. 818778. **Đà Nẵng:** Đà Nẵng IDE 0511.825836 * Hân Thịnh 0511.652378 * Nước Việt 0511.690680 * Đà Nẵng Computer 0511.820771 * Phương Tùng 0511.656020. **Quy Nhơn:** Thanh Trực P.T.T 056.823357 * Bảo Châu 056.828199. **Phú Yên:** Thanh Cường 057.823145. **Nha Trang:** CNTT NT 058.515989 * Vũ Gia 058.826200. **Ninh thuận:** Sách&TB TrườngHọc NinhThuận 068.831363 * Kim Long 068.835587 * Máy Văn Phòng Ninh Thuận 068.823788. **Bình Thuận:** Sách & Thiết Bị BìnhThuận 062.814409 * Dũng Sĩ 062.828789 * Phúc Thi 062.824611. Phúc Thành 062.830491. **Ìa Lạt:** Vĩnh Thái 063.837777. **DakLak:** Tây Nguyên 050.855199 * Minh Đức 050.871606. **DakNông:** Phương Nam 050.815172. **Komtum:** Kim Thịnh 060.862111 * Vĩnh Tín 060.863351 * Xuân Hải 060.910055. **Gia Lai:** Đức Hưng 059.830789 * Vĩnh Tín 059.823432 * ALPHA 059.873873. **Biên Hòa:** IDATA 061.842244 * Đông Nam 061.821111. **Bình Dương:** Long Hoa 0650.840707 * Đại Phú 0650.835667 * Đôi Mắt 0650.859722. **Bình Phước:** Hoàn Mỹ 0651.879622 * Quang Minh 0651.885474. **Vũng Tàu:** Nga Anh 064.854149 * Nam Dương 064.812282 * Trường An 064.540424 * Lê Mai 064.541451 * Khách Đế 064.571684. **Tây Ninh**: Tây Ninh 066.815204. **Long An:** Anh Việt 072.835378. **Tiền Giang:** Incom 073. 883969. **Vĩnh Long:** MeKong I 070.820778. **Bến Tre:** Trung Huy 075.817297. **Đồng Tháp:** Nhật Minh 067.853107. **An Giang:** Công nghiệp TBVP An Giang 076.841096 * An Giang 076.859958 * Phúc Kha 076. 954799. **Sóc Trăng:** Gia Hòa 079.824067. **Trà Vinh:** Trà Vinh 074.856972 * TBVP E&C 074.858667 * TVC 074. 862185. **Cần Thơ:** CTC 071. 821965 * Mekong 071.835511*Bạc Liêu: Tân Việt Văn 0781.848057 * Yến Nhi 0781.827073. **Cà Mau:** Minh Khôi 0780.822200. **Kiên Giang:** Nam Phương 077.869326 * Kiên Giang 077.862125 * Như Ý 077.861095. **Hậu giang:** Nam Phương 071.870950.

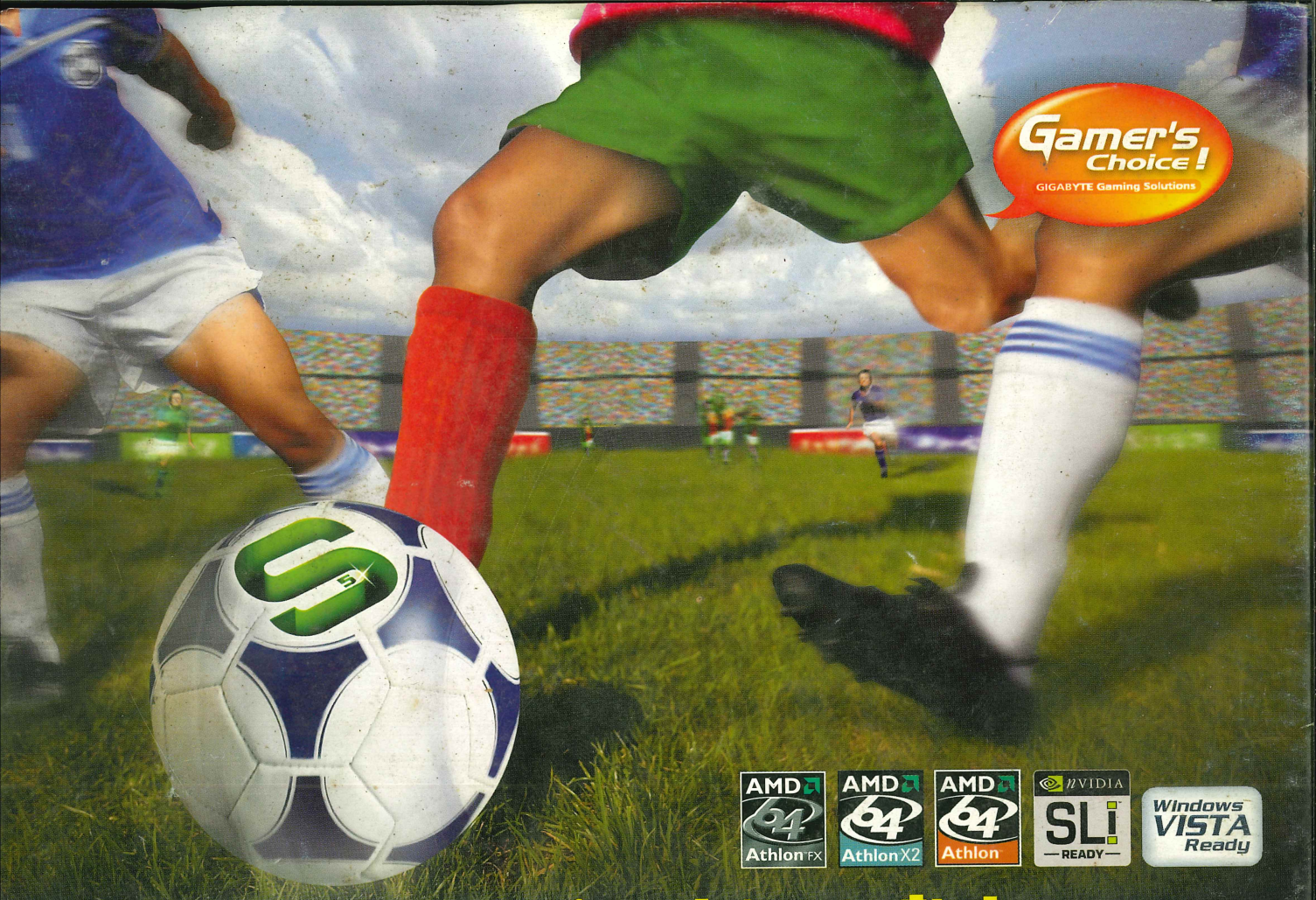
1. Hồ Chí Minh
Trung tâm bảo hành máy tính FPTELEAD
Ad: 57 Trần Quốc Thảo - P.7 - Q.3 - Tp.HCM
Tel: 08.9330080 Fax: 08.9330075

3. Đà Nẵng
Chi nhánh công ty FPT
Ad: 178 Trần Phú - Hải Châu - Đà Nẵng
Tel: 0511.562666 Fax: 0511.562666

2. Hà Nội
Trung tâm bảo hành FPT
Ad: 1A Yết Kiêu - Hà Nội.
Tel: 04. 9421792 Fax: 04.9424866

intel Pentium® 4 inside™

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



Sự chọn lựa của nhà vô địch

GIGABYTE S-series Socket AM2 Motherboards

Silent-Pipe SLI Speed Smart Safe

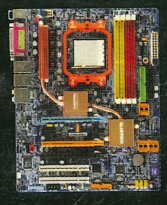
GA-M59SLI-S5

DDR2 Ready

Silent-Pipe SLI Speed Smart Safe

GA-M59SLI-S5

NVIDIA® nForce™ 590 SLI™ Chipset



- AMD Athlon™ 64 FX/ Athlon™64 X2 socket AM2 platform
- Supports high performance Dual Channel DDR2 800 memory
- Enables NVIDIA SLI™ technology at two full-bandwidth PCI-E X16 interface
- Integrated Dual Gigabit Ethernet solution
- Integrated T.I. IEEE1394 FireWire interface
- Features 8-channel High Definition Audio

Dual Gigabit LAN · DualBIOS Plus · eSATA 2 · Dual Channel DDR2 800 · IEEE 1394 · High Definition Audio · RoHS · EasyTuneS

SLI Speed Smart Safe

GA-M57SLI-S4

NVIDIA® nForce™ 570 SLI™ Chipset

- AMD Athlon™64 X2/ Athlon™64 socket AM2 platform
- Supports high performance Dual Channel DDR2 800 memory
- NVIDIA SLI Multi-GPU function for extreme graphics performance
- Integrated Gigabit Ethernet solution
- Integrated T.I. IEEE1394 FireWire interface
- Features 8 channel High Definition Audio

Gigabit LAN · Virtual DualBIOS · Serial-ATA 3Gb/s · Dual Channel DDR2 800 · IEEE 1394 · High Definition Audio · RoHS · EasyTuneS

Nhà phân phối :

MicroStar

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1- TP. HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc:
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh Tel : 04 5371525

Các đại lý:

TP HCM :
Nguyễn Hoàng 9203404
Vi tính Phong Vũ 9330186
Thành Nhân 9250259
Sáng Tạo 9255406
Hợp Nhất 9252367
Nova 9253863
Compro 9250448
Phương Thịnh 8207224
Quốc Tiến 8305915
Hoàn Long 9250898

Huế :
Điện Tử Huế 054 846146
Đà Nẵng :
Vitico 0511 871838
GCC Đà Nẵng 0511 653060
Nước Việt 0511 690680
Quảng Ngãi :
MHQ 055 825894
Tiền Giang :
Westcom 073 885885
Qui Nhơn :
Vi tính Qui Nhơn 056 822803
Bảo Châu 056 828199

Nha Trang :
Tin Hưng 058 825081
Tin Học Nha Trang 058 810822
Sao Kim Nha Trang 058 510885
Cần Thơ :
TT Điện Tử Tin Học Đại Học Cần Thơ 071 832875
DakLak:
Toshiba 050 857583
Thiên Hòa 050 812977
Kontum:
Xuân Hải 060 910052
Đà Lạt:
Phương Nguyên 063 823220

GIGABYTE™ TECHNOLOGY